# CUPRINS





VLAD TOMEI

# ÎN FAȚA BLOCULUI

**În Fața Blocului**
de Vlad Tomei și Mihai Gheorghe

București, 2014
Tipărit în 1000 de exemplare
ISBN: 978-973-0-16852-5

Super Something
adding super to things
supersomething.ro

# PREFAȚĂ

În Fața Blocului e, înainte de toate, un cadou. E un cadou de la noi pentru copiii noștri. E un cadou al generației cu cheia la gât, al "șoimilor" și "pionierilor" care "făceam colecție" cu surprize de gume Turbo, beam Brifcor și ne dădeam cu Pegasul, pentru copiii noștri și poate chiar pentru copiii copiilor noștri.

N-am vrea să arătăm cu degetul și să punem placa aia cu "Nț nț nț, copiii ăștia din ziua de azi, dom'le, stau toată ziua și se joacă pe calculator." Poate că așa e normal. Pentru că asta li se pare lor interesant. La fel cum nouă ni se părea interesant să jucăm "Lapte gros" când eram copii. Poate că și copiii noștri, când o să aibă copii la rândul lor, o să fie nostalgici după vremea când jucau jocuri pe calculator - iar copiii lor o să aibă alte preocupări la momentul respectiv. Și e normal. Fiecare generație cu ale ei, nu?

Însă chiar și-așa, un pic de mișcare în aer liber nu strică nimănui.

Jocurile astea ne-au făcut copilăria mai frumoasă și pentru asta, merită să fie date mai departe. Poate cine știe, într-o bună zi vor face și alte copilării la fel de frumoase sau poate chiar mai frumoase decât ale noastre.

În concluzie, bucurați-vă de cartea asta și lăsați-o să vă umple inima de nostalgii. Apoi depănați amintiri cu prietenii, după care stabiliți o zi când să vă întâlniți să jucați Capra sau Elasticul sau 9 Pietre. Iar pe urmă, când ăia mici o să vă întrebe ce-s alea, povestiți-le și învățați-i. Cine știe, poate-i facem curioși.

Așa că hai, toată lumea la joacă!

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să vedem cine se poate mişca cel mai repede, pentru ca apoi să stea cel mai nemişcat.

## Câţi joacă?

Minim 3, maxim în jur de 8 - 9 jucători.

## Cel mai mişto

E să ai picioare lungi.

## Cel mai aiurea

E să mai ai un singur pas de făcut ca să câştigi şi să fii trimis înapoi la linia de start.

## Unde?

Oriunde există un perete sau un zid, în faţa căruia există o suprafaţă destul de întinsă încât să lase o mulţime de 8 - 9 copii să se desfăşoare.

## Vocabular

"123 la perete stai!/Încetul cu încetul se fabrică oţetul!/Împărate luminate, cât e ceasul în cetate?", "Ai mişcat!", "N-am mişcat", "Mişti acum, că vorbeşti", "Nu se pune".

## Ponturi

O strategie care dă adesea roade e să nu te năpusteşti înainte cu paşi mari, riscând să fii surprins în ipostaze nenaturale pe care să nu le poţi susţine atunci când trebuie să stai nemişcat. Mai degrabă faci paşi mai obişnuiţi, dar mai siguri, oferindu-ţi mai mult timp între mişcări şi având, astfel, şanse mai mari de a fi surprins în poziţii fireşti, dar mai ales stabile.

**NOTĂ:** o altă variantă a aceluiaşi joc, e "Împărate luminate" sau "Împărate, împărate". Conducătorul jocului e, se înţelege, împărat, iar ceilalţi sunt slujitori. Fiecare slujitor întreabă, pe rând, "Împărate luminate, cât e ceasul în cetate?" Iar împăratul le răspunde, invariabil, în următoarele unităţi: pas de elefant sau uriaş [adică un pas mare înainte], pas de pitic [adică un pas normal], pas de furnică [adică talpa unui picior, aşezată în faţa tălpii celuilalt picior], mămăligă [o săritură înainte, prin învârtire la 360 de grade], pas de maimuţă sau de peşte [o săritură înainte] sau pas de rac [un pas normal înapoi]. Răspunsurile sunt aleatorii şi ţin cu totul şi cu totul de dispoziţia împăratului din acel moment. Câştigă cine ajunge primul la împărat.



# 1 2 3 LA PERETE STAI

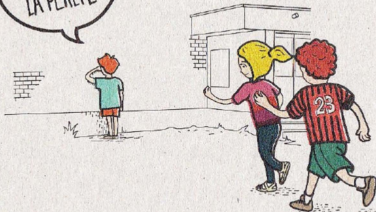
# 1,2,3 LA PERETE STAI

SAU

## 123 LA PERETE STOP ÎNCETUL CU ÎNCETUL ÎMPĂRATE LUMINATE

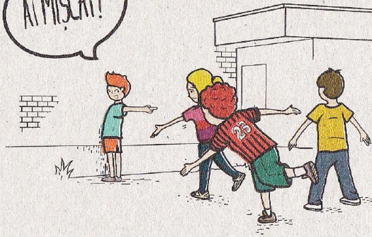
## 1 "INCANTAȚIA"

Conducătorul de joc e desemnat de obicei prin numărătoare sau prin decizie spontană ["Eu, că am câștigat la Ascunsa"]. Respectivul sau respectiva se așază cu fața la [un] perete, în timp ce în spatele său, restul jucătorilor se aliniază la o distanță convenită de comun acord, de obicei marcată printr-o linie - desenată cu cretă sau deja existentă ["La crăpătura aia din asfalt"]. Cu fața la perete, conducătorul de joc rostește, mai repede sau mai lent [cu cât mai surprinzătoare intonația, cu atât mai bine], "incantația" respectivă: "123 la perete, stai!" sau "Încetul cu încetul se fabrică oțetul!". La sfârșitul căreia se întoarce, de obicei brusc, spre mulțimea din spatele său.




## 2 PAȘII

Jucătorii trebuie să se apropie cât mai mult de conducător cât timp el e cu fața la perete. În momentul în care el se întoarce cu fața către jucători, ei trebuie să rămână nemișcați. Orice jucător surprins în mișcare, e trimis înapoi la linia de pornire.



# DE CE JUCAM ASTA?

**Pentru adrenalina pe care ne-o dădea încercarea de a stivui niște pietre în grabă, în timp ce încercam să ne ferim din calea mingii cu care eram vânați.**

## Câți joacă?

Oricâți. Însă agrementul adevărat începe de la 5 - 6 oameni în sus, de fiecare echipă și se termină cam la 10. În mai mult de 20 devine o bulibășeală care durează prea mult.

## Cel mai mișto

E să "le dai pe toate jos" [pietrele, adică], împrăștiindu-le maxim. Asta înseamnă că adversarii 1. au de reconstruit întregul turn și 2. au de petrecut mai mult timp în preajma sa, ceea ce îi face mai expuși riscului de a fi vânați.

## Unde?

De obicei pe aleile din fața sau din spatele blocului, prin parcări sau în intersecții mai puțin circulate.

## Cel mai aiurea

E să rămâi singur și să ai de reconstruit "castelul". Vânătorii nu ies din joc, deci numărul lor rămâne constant, deci e cam neplăcut.

**NOTĂ:** "Țigle" e o variantă în care pietrele sunt înlocuite cu bucăți de țiglă, iar locul mingii de fotbal e luat de o minge de tenis. Regulile rămân aceleași.

## Ponturi

1. Pietrele se așază una peste alta, pe bordură, ca să fie mai ușor de nimerit.
2. Pietrele ideale sunt bucățile de asfalt obținute prin decopertarea manuală a trotuarului sau chiar a străzii pentru că au toate aceeași grosime și se stivuiesc ușor. Decopertarea manuală a trotuarului sau a străzii e un lucru urât.

## Vocabular

Nouă pietre, șapte pietre, castelul, afară/chitit, "da' aruncă mă, mai cu viață, ce, iar n-ai mâncat azi?".

**9 PIETRE**

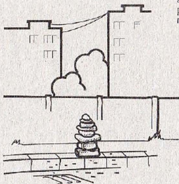
SAU

**7 PIETRE, CASTELUL, ȚIGLE**

## 1 STIVA

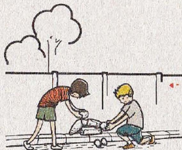
Două echipe. Nouă pietre. Sau șapte, dacă nouă sunt prea multe și nu stau așezate. O minge și o bordură. În esență vorbim despre un "Rațele și vânătorii" ceva mai elaborat. Una dintre echipe așază cele nouă pietre una peste alta, pe o bordură. Apoi, cealaltă echipă trebuie să nimerească turnulețul de pietre aruncând cu mingea de la o distanță stabilită în prealabil.

Dacă membrul desemnat al echipei care începe [desemnată la rândul ei prin numărătoare, dat cu banul sau calificativ social - "Hai, începeți voi că s-teți mai fraieri"] nu nimerește turnulețul, operațiunea se reia de către un membru al echipei adverse. Dacă nu nimerește niciunul, înseamnă că aruncă toți ca niște fete și sunt praf și ar trebui să joace altceva. Nu. Se aruncă, alternativ, până când unul dintre jucători nimerește.



## 2 VÂNĂTOAREA

După ce pietrele cad, ele trebuie reașezate la loc de către aceeași echipă, înainte ca membrii ei să fie "vânați". Ceilalți "vânează" aruncându-și unii altora mingea cu mâna, până când mingea ajunge la cine e cel mai aproape de o posibilă "victimă". Cine e vânat, adică lovit cu mingea, iese din joc. Dacă toată echipa e lovită înainte să așeze pietrele la loc, pierde. Dacă reușește să refacă turnulețul, spune "stop" și se acoperă de glorie și faimă. Și are dreptul la prima lovitură a următorului joc.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să fim nesuferiți cu prietenii.

## Câți joacă?

Doi, invariabil.

## Unde?

Oriunde. Dar nu în clasă, în timpul orei.

## Cel mai mișto

E un pretext cu care poți începe o conversație cu o colegă pentru care ai o slăbiciune.

## Cel mai aiurea

E un pretext destul de neinspirat, în condițiile în care la sfârșitul discuției riști să-ți iei o palmă de la colega respectivă.

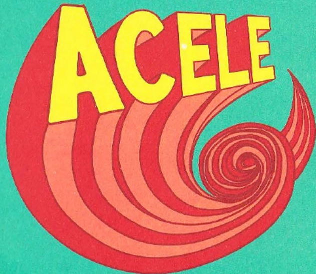
## Ponturi

Când apuci antebrațul, nu-ți ține ambele mâini la fel. Așază, de exemplu, mâna dreaptă ceva mai spre "în spate", iar cealaltă las-o puțin mai "în față" ca să ai eficiență maximă atunci când învârți cu dreapta spre "în față" și aduci palma stângă spre tine.

## Vocabular

Acele, "vrei să-ți fac un joc?", "aau!".





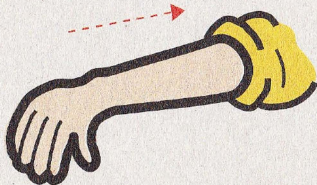
ACELE

SAU

URZICA

## 1 DEZVELIREA

Se apucă antebrațul "dezvelit" al victimei cu ambele mâini, cât mai aproape de mijloc. La fel cum se apucă o țeavă, de exemplu.



## 2 ÎNVÂRTITUL

Apoi, cele două mâini "învârt" în sensuri opuse pielea antebrațului-victimă, operând o mișcare asemănătoare cu cea prin care motocicliștii accelerează, mișcând din încheietura mâinii manșonul ghidonului, de exemplu. Doar că o mână învârte spre "în față", cealaltă spre "în spate".

## 3 ACELE

Rezultatul e o brățară de "ace": adică senzația de înțepături cu zeci de ace minuscule direct pe piele.

# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru atmosfera generală de mister și tensiune.

## Câți joacă?

Oricâți, dar minim 4 - 5. Și maxim 10 - 15. În mai puțini, se termină prea repede, iar în prea mulți, e risc de plictiseală până se termină jocul.

## Cel mai mișto

Să te ascunzi în locuri evidente și să reușești, totuși, să "te scuipi". De exemplu, de partea cealaltă a stâlpului sau chiar în spatele mijătorului.

## Cel mai aiurea

Să fii mijător și să scuipe ăia ca nesimțiții pe stâlp sau pe perete.

## Unde?

În fața și/sau spatele blocului, pe aleile din cartier, în parcări, pe lângă școală, grădiniță sau în vreun parc.

## Vocabular

Ascunsa/de-a v-ați ascunselea/fațeascunselea/fațea/pituleta/pitulușul/pititea. A mija/a se pune/a băga duba/a se scuipa [ptiu/pui pentru mine], "de ce ești țăran? Doar am zis că nu scuipăm pe bune".

## Ponturi

1. Peretele blocului sau stâlpii de iluminat sunt două dintre cele mai folosite scuipători, pentru că sunt mai mereu la îndemână.

2. Unele dintre cele mai bune ascunzători sunt în locurile cele mai la vedere. De exemplu, de partea cealaltă a stâlpului unde numără cel care "s-a pus". Stai în picioare "din profil", ca stâlpul să-ți mascheze silueta.

**NOTĂ:** o variantă ceva mai complicată a aceluiași joc, e "Bidonașul". Regulile sunt, în esență, aceleași, doar că, lângă locul unde se mijă, e așezată o sticlă de plastic. Cât timp numărătorul se învârte prin zonă, oricare dintre cei ascunși poate ieși din ascunzătoare și arunca "bidonașul" [adică sticla] cât mai departe. Numărătorul trebuie să-l aducă înapoi cât mai repede, având grijă ca ăilalți să nu apuce să se salveze între timp. Un fel de "Ascunsa extremă".

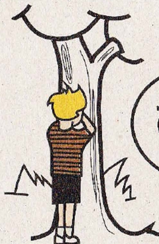
## ASCUNSA

SAU

FAȚEASCUNSELEA,
PITITOAREA,
PITULUȘUL,
PITITEA,
BIDONAȘUL.

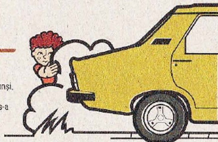
## 1 NUMĂRĂTOAREA

"Mijătorul" [sau cel care "se pune"] numără din 10 în 10, repede și de obicei până la 500. Sau 1000, maxim. La fiecare prag, anunță tare "sutaa", respectiv "două sutee", "trei sutee" și tot așa, în semn de atenționare pentru ceilalți. Numărătoarea se face cu mâna rezemată de un perete sau un stâlp și fața [zona ochilor ne interesează în special] așezată pe antebrațul lipit de perete. Poziția trebuie, teoretic, să-l împiedice pe cel care mijă să vadă unde se ascund ceilalți



## 2 CĂUTAREA

Până la sfârșitul numărătorii toată lumea trebuie să-și găsească ascunziș. După care "numărătorul" pleacă în căutarea celor ascunși, având, însă, în permanență grijă să nu se îndepărteze totuși prea tare de locul unde "s-a pus".



## 3 SCUIPĂTOAREA

În momentul în care depistează vreun ascuns, numărătorul trebuie să alerge și să ajungă la perete/stâlp înaintea lui, ca să îl "scuipe" - adică să "scuipe" pe stâlp în numele lui ["Ptiu pentru Sebi"; varianta mai civilizată - "Undoitrei Sebi"]. Dacă reușește, cel "scuipat" iese din joc. Dacă, de exemplu, în cazul de față, Sebi ajunge primul la stâlp, zice "Ptiu pentru mine" sau "Undoitrei Andrei" - dacă pe mijător îl cheamă Andrei - și se salvează. Se acceptă și "scuipatul dublu": "Ptiu pentru mine și pentru Sebi" de exemplu, dacă tu și Sebi v-ați ascuns în același loc, dar tu ai ajuns primul la scuipătoare.

Primul jucător descoperit devine "mijător" tura următoare. Însă dacă ultimul reușește să se salveze, același mijător se mai pune o dată, conform regulii "ultimul scapă turma" [adică îi salvează pe toți].

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să punem mâna unii pe alții.

## Câți joacă?

De la 3 jucători în sus. Cam până la 10. Deși nu există o "limită oficială" a numărului de participanți.

## Cel mai mișto

E să reușești să vezi prin materialul cu care ești înfășurat la ochi, în calitate de babă. Vezi secțiunea "ponturi". Sau să ai un auz foarte fin. Sau amândouă.

## Unde?

Într-un perimetru dat. De exemplu o cameră, o sală de clasă, etc.

## Cel mai aiurea

E să vrei să prinzi vreo domniță pentru care ai vreo slăbiciune și să prinzi numai băieți.

## Recuzită

Un fular sau o eșarfă.

## Ponturi

Dacă joci la tine acasă și vrei să trișezi, poți să ai un fular prin care să vezi, deși el arată ca un fular prin care nimeni nu se gândește că ai putea să vezi. Pe care, sigur, îl ai tot timpul, "ca prin minune" la îndemână.

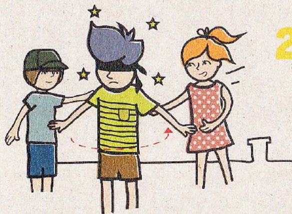
## Vocabular

"Unde ești Chiriță?", "În oală cu janțiță", "Pardon. Ți-am băgat degetu'-n nas?"

# BABA OARBA

## 1 BABA

"Baba" e desemnată de obicei prin numărătoare - sau prin decizie spontană ("Tu!"). Respectivul sau respectiva e apoi legat/ă la ochi cu un fular, o eșarfă sau în general cu ceva opac, prin care să nu poată vedea.



## 2 AMEȚITUL

După care e învârtit/ă pe loc de câteva ori.

## 3 GHICITUL

După care, baba trebuie să-i prindă pe ceilalți jucători (care eventual o pot necăji, împungând-o ușor cu degetele sau trăgând-o de haine) și să ghicească cine sunt, pipăindu-i. Dacă baba ghicește, cel care a fost ghicit devine babă, dacă nu, jocul continuă cu aceeași babă. Din când în când, baba poate întreba "Unde ești Chiriță?" ca să se orienteze în spațiu în funcție de ceilalți jucători. Care la rândul lor, pot răspunde "În oală cu janțiță".

# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că nu eram destui cât să jucăm fotbal și n-aveam nici chef de Miuța, Nemțeasca, Diri Diri sau Pătrățica.

## Câți joacă?

4 jucători. Se poate și în 5 (unul stă pe tușă, iar apoi "își alege dintre pierzători") sau 6 (echipa pierzătoare e înlocuită cu totul).

## Unde?

De obicei în curtea școlii sau oriunde există o poartă cu toate cele 3 bare - fie că e poartă adevărată de fotbal sau o bară de scuturat covoare.

## Ponturi

Când stai în poartă, ia poziția standard cu mâinile împreunate sub buric, ca să protejezi "urmașii".

## Cel mai mișto

E să respingi direct în aut. Asta, de obicei, se întâmplă rar și mai degrabă din greșeală.

## Cel mai aiurea

E să-ți iei o minge în "bijuterii" în timp ce aperi. Asta se poate întâmpla dacă uiți să iei poziția standard cu mâinile împreunate sub buric, ca să protejezi "urmașii".

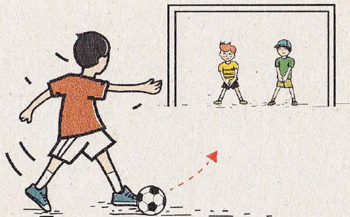
## Vocabular

Baraj, "ieși la atac", "aut de poartă", "îți alegi dintre pierzători", "alții mai buni" (spus de către echipa câștigătoare care cheamă o nouă echipa adversă în teren), "nu mai dați și voi că țăranii, că mi-am luat deja două la 'bijuterii' pe ziua de azi".

BARAJ

## 1 POARTA

Două echipe de câte doi. Fiecare echipă stă pe rând în poartă, în timp ce adversarii șutează fiecare de câte două ori, de la 9 metri [măsurați cu 9 pași "mari", de pe linia porții]. Nu se apără cu mâinile [care trebuie să rămână lipite de corp la momentul șutului - dacă totuși careva apără cu mâna, lovitura se repetă]. Un gol e un punct.



## 2 RESPINGEREA

Dacă oricare dintre cei aflați în poartă respinge mingea [cu piciorul, capul sau alte părți ale corpului], respectivul iese imediat "la atac", lăsându-și coechipierul pe post de portar. Ideea e ca jucătorul care iese din poartă să intercepteze mingea și să o scoată în "aut de poartă". Timp în care echipa adversă încearcă să dea gol, jucând un soi de "mâță" spontană.

Dacă după o serie de șuturi scorul e egal, mai urmează încă o serie, însă acum fiecare jucător șutează o singură dată. Dacă și așa e tot egal, se trece la penalty-uri.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne caftim organizat și să râdem ca proștii.

## Câți joacă?

Cam în jur de 6 - 8 oameni, poate chiar 10.

## Unde?

Oriunde. Dar, de regulă, nu chiar în mijlocul intersecției.

## Ponturi

1. În caz că vrei să încerci să trișezi, trebuie să știi că dacă te uiți prea mult timp cu coada ochiului într-o parte, amețești.

2. Dacă "ești la lovire", nu lovi ca nesimțitul.

## Cel mai mișto

E să reușești să trișezi. Adică să tragi cu ochiul pe lângă palmă.

## Cel mai aiurea

Dacă "ești la primire", e să primești șuturi în loc de palme.

## Vocabular

"Bâza", "stai bâză", "friptea" (variantă), "Bă! Am zis că n-ai voie cu piciorul".



# BÂZA

# BÂZA

## 1 POZIȚIA DE JOC

Un participant [desemnat prin tragere la sorți, numărătoare sau pedeapsa rămasă neexecutată de la un alt joc, de exemplu] se așază într-o poziție specifică [vezi desenul alăturat], ținând palma mâinii drepte în sus, perpendicular pe față, în colțul exterior al ochiului drept, în timp ce mâna stângă e așezată cu încheietura sub cotul mâinii drepte, cu palma tot în sus. Palma stângă e folosită ca țintă pentru palmele venite de la ceilalți. Palma dreaptă trebuie să-l împiedice pe jucător să vadă de la cine exact vine lovitura.

## 2 LOVITURILE

Cei din mulțime lovesc [de obicei mai tare decât ar trebui] cu palma, pe rând și aleatoriu, palma-țintă. Dacă cel lovit ghicește autorul loviturii, trece în rândul celor care lovesc, iar cel ghicit trece la primit lovituri.

Nu ai voie să lovești cu piciorul [regulă respectată aleatoriu, însă]

Cei care lovesc se înțeleg din priviri cine lovește următorul, ca să nu scoată vreun sunet care ar putea trăda cine lovește. Cineva, însă, trebuie să zică "bâza!" înainte de lovitură.

## 3 "BÂZA"

Cine lovește fără să se audă "bâza" înainte, trece la primit lovituri.

# DE CE JUCAM ASTA?

De sadici ce eram.

## Câţi joacă?

5 - 6 oameni.

## Unde?

Oriunde există o poartă [cu plasă] sau unde se poate desena una pe un perete.

## Ponturi

Nu există ponturi. Încearcă pe cât posibil să nu intri în poartă. Dacă intri, ochii pe minge şi Dumnezeu cu mila.

## Cel mai mişto

E să aperi prima lovitură după ce ai intrat în poartă.

## Cel mai aiurea

E să intri în poartă.

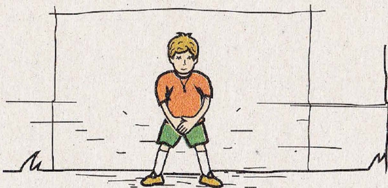
## Vocabular

Bombata, "ştachie", "ghioagă", "ghiogalău", "bombă", "mai daţi, mă, unu' şi afară că l-am ameţit pe Sebi".

## 1 POARTA

Poate fi o poartă adevărată, din curtea școlii, de exemplu, dar poate fi și o poartă desenată cu cretă, pe peretele unui bloc. Jucătorii șutează pe rând, iar portarul trebuie să apere. Dacă apără o lovitură, autorul ei trece în poartă. Cine dă pe lângă poartă, la fel, trece în locul portarului.

Primul portar se stabilește prin numărătoare, jonglerii cu mingea sau negocieri cu surprize de la gumă/capace de bere, etc.



## 2 ȘUTURILE

Se șutează cât mai puternic posibil [în caz că vă-ntrebați de unde vine numele jocului].

a. Dacă se șutează la o poartă adevărată, atunci e ca și cum s-ar bate penalty-uri.

b. Dacă se șutează la o poartă desenată pe un bloc, atunci e ca și cum s-ar juca Perețelul, pentru că mingea se respinge, iar următorul la rând poate șuta înainte ca ea să se oprească [dar după ce iese în afara careului mic din fața porții].

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne violentăm organizat unii pe ceilalți.

## Câți joacă?

Oricâte echipe. Totuși, probabil că la mai mult de 10, e deja debandadă generală.

## Unde?

Pe malul pârâului din cartier, într-o pădurice, în grădina din spatele blocului. Oricum, de preferință nu pe beton pentru că scopul jocului e, până la urmă, de a trânti oameni pe jos.

## Ponturi

O variantă ceva mai blândă și mai distractivă e în apă - la ștrand/mare sau în lacul din apropiere, dacă există.

## Cel mai mișto

E să fii mic și arțăgos și să ai un prieten mare și rezistent la șocuri. Campioni predestinați.

## Cel mai aiurea

E să va ia entuziasmul pe dinainte și să vă apucați să jucați pe beton.

## Vocabular

Cal, călăreț, "afară", "Au, au! N-ai voie cu tras de păr!".

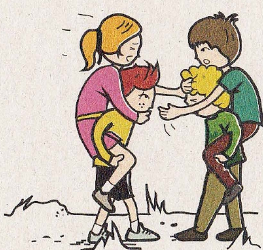


# CAL ȘI CĂLĂREȚ

# CAL ȘI CĂLĂREȚ

## 1 ECHIPA

O echipă e formată din doi jucători: cal și călăreț. Cum era de așteptat, calul îl poartă în spate pe călăreț. Scopul echipelor e de a se trânti reciproc pe jos.



## 2 CÂȘTIGĂTORII

Odată căzut călărețul din spinarea calului, sau odată puși la pământ ambii, cei doi ies din joc. Echipa care rămâne în picioare la sfârșit, câștigă.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să sărim unii peste ceilalți.

## Câți joacă?

Maxim vreo 10 - 12 oameni. În mai mulți așteptarea devine prea lungă.

## Unde?

Ideal, pe pământ, având în vedere riscul crescut de a te împrăștia pe jos. Deci în vreo grădină de pe lângă bloc, în parc, pe malul vreunui râu sau lac din cartier. În ultimă instanță merge și în parcare sau în curtea școlii, dar crește riscul de julituri.

## Ponturi

"Capul la cutie" e deviza de căpătâi a caprei. Asta înseamnă că trebuie, ca și capră, să-ți ții bărbia în piept și chiar să-ți acoperi capul cu mâinile ca să previi posibilele călcâie sau picioare încasate fără voia ta sau a celui care sare.

## Cel mai mișto

E să stai capră la "valurile". Șansele de reușită sunt aproape nule pentru oricine sare.

## Cel mai aiurea

E să stai capră la "căderea babei din lună", "pinten la măgar" și în general la probele unde ai mai degrabă de "încasat".

## Vocabular

Capra, "stai capră", căderea babei din pod, pinten la măgar, valurile Dunării ș.a.m.d., "stai capră, suntem la 's-a-nvechit' și tu ai zis 'capră nouă'", "au", "păi doar ți-am zis capul la cutie!"



# capra

# CAPRA

## 1 CAPRA SI RESTUL

Se împart, simplu, în "capră" și restul. Capra poate fi desemnată la început prin numărătoare sau stabilită la "mica înțelegere". Apoi, pe parcursul jocului, devine "capră" primul jucător care greșește o anumită "probă".

Ca să stai capră, te apleci de la mijloc, la 90 de grade în față și îți sprijini palmele pe genunchi. Și bărbia-n piept.

## 2 PROBELE

Ele sunt, de fapt, jocul propriu-zis. Toți jucătorii trebuie să sară peste capră din alergare, depărtându-și picioarele în așa fel încât să nu atingă capra cu ele [decât dacă o specifică "proba" respectivă], sprijinindu-se cu ambele mâini pe spatele "caprei" pentru a putea sări efectiv.

"Prima tură" toată lumea zice "capră nouă" înainte de săritură. După care, tura următoare se trece la "s-a-nvechit" sau "capră veche". După care, dățile următoare primul săritor decide [și strigă] proba următoare. Dacă oricine uită să strige numele probei înainte de săritură, stă capră.

## 3 NUMELE PROBELOR

**"Capră nouă"**: săritură normală, prima din serie.

**"Capră veche"/"S-a-nvechit"**: săritură normală, a doua din serie.

**"Ce fac eu să facă toți"**: jucătorii trebuie să imite săritura primului jucător, fie că el fluieră, se strâmbă, șchiopătează intenționat sau cine știe ce altceva.

**"Laba gâștii"**: palmele întinse, degetele răsfirate și "bați" tare pe spatele caprei înainte de săritură.

**"Furculițele"**: la fel, doar că în loc de palme întinse, te sprijini în degete.

**"Ciocanele"**: la fel cu furculițele, doar că te sprijini în pumni când sari.

**"Pinten la măgar"/"Miștoul lui Pelé"**: dai un mic șut în fund caprei, din săritură, lovind cu interiorul călcâiului.

**"Căderea babei din pod"/"Căderea babei din lună"**: lovești ușor [apoi mai tare] spatele caprei cu fundul [tău], din cădere.

**"Valurile"/"scaunul electric"**: capra se poate mișca sus-jos aleatoriu, iar cine ratează săritura, stă capră.

**"Șir indian"**: se sare normal, iar după fiecare săritură, respectivul se așază capră la rândul său, lipit de capra de dinainte: la un moment dat cineva trebuie să sară peste un șir de 6 - 7 capre, ratează săritura și devine capră.

**"Valurile Dunării"**: la fel ca șirul indian, doar că acum șirul se mișcă stânga-dreapta ca să deruteze săritorii.

**"Statuile"**: după săritură, jucătorii trebuie să rămână nemișcați și să nu se atingă unii pe ceilalți: cine atinge, stă capră; de obicei se sare strategic: primul mai în față, al doilea mai spre dreapta și tot așa, ca să aibă loc și ceilalți.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne dăm cu cartul fără să ne dăm de fapt cu un cart adevărat.

## Câți joacă?

Întotdeauna doi oameni. "Șoferul" și "agariciul", pardon, prietenul cel bun.

## Cel mai mișto

E să ai străzi în pantă în cartier. Nu pantă din aia nasoală de te-nfige-n stâlpi. De-aia ușoară, lină, de ți-e mai mare dragu' să te dai cu cartul.

## Cel mai aiurea

Ești la mâna prietenului bun. Dacă vrea, poate oricând să te bage prin gropi sau chiar să te răstoarne în vreo baltă.

## Unde?

Oriunde există suprafețe netede și zone necirculate. În parcări, pe aleile dintre blocuri și în curtea școlii, dacă e week-end [altfel există riscul ca zgomotul infernal produs de cart să atragă atenția paznicilor și expulzarea angrenajului din incintă].

## Vocabular

Cărucior/cart. "hai acuma mă-mpingi și pe mine o tură", "mai încet, mai încet că intrăm în...", "ptiu, ptiu", "vezi că mai ai niște pământ la gură".

## Ponturi

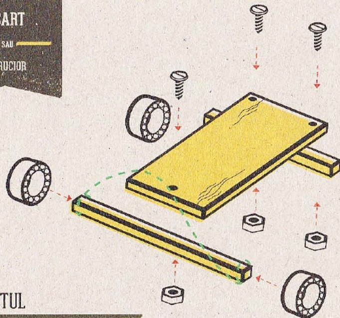
1. Postura de valerică nu e pe-atât de ingrată pe cât am putea crede, pentru că de cele mai multe ori nimeni nu o face pe motorul fără ca favorul să-i fie, de obicei, imediat returnat - "acuma mă-mpingi și tu o tură".

2. Ideale pentru "condus" sunt cele mai netede suprafețe posibile. Înseamnă mai puține zdruncinături [cartul n-are absolut nicio urmă de dispozitiv de amortizare, așa că simți toate pietricelele și gropicelele direct pe buci] și mai puțin zgomot infernal [cartul face intoteauna un zgomot infernal].



CART

# CART
SAU
# CĂRUCIOR



## 1 CARTUL

Se confecționează după schema din imagine. Osia din față e de obicei mai lată pentru a lăsa loc tălpilor [cartul se "conduce" cu picioarele. opțional, un cablu sau o sfoară poate fi legată de capetele osiei din față, pentru a permite "șoferului" să ajute ghidajul picioarelor cu mâinile].

## 2 DEPLASAREA

E imposibilă fără aportul unui, să-i spunem, prieten bun [un valerică] care te împinge, literalmente, din spate. Adică pune mâinile pe spatele tău și te împinge. Viteza și durata "turei" depind direct și invariabil de viteza și de rezistența prietenului.

# DE CE JUCAM ASTA?

Că părea distractiv. Cel puțin până când iți dădeai singur câte o castană peste ochi.

## Câți joacă?

Tu singur/ă.

## Unde?

Oriunde te afli, atâta timp cât iți iei o marjă de siguranță pe o rază de cel puțin un metru jumate de spațiu gol în jurul tău.

## Ponturi

Gaura făcută cu un cui înroșit [ținut cu patentul deasupra focului de la aragaz - aviz celor care se știu mai neîndemanatici sau neatenți] e mai bună. Cuiul înroșit rigidizează interiorul castanei și în felul ăsta e mai ușor să bagi firul de elastic prin ea.

## Cel mai mișto

Pentru ceilalți e mișto să te vadă trosnindu-te singur/ă cu castana din greșeală [castana e relativ imprevizibilă, după cum ziceam].

## Cel mai aiurea

Castana asta e de fapt un soi de yo-yo primitiv, periculos și, deci, incitant. E, practic, un obiect contondent la capătul unui fir de elastic. E de multe ori o chestiune de noroc chior să nu te pocnești singur peste ochi, nas sau gură cu el. În plus, atenție, elasticul se rupe relativ ușor [mai ales dacă învârți castana ca un descreierat pe deasupra capului făcând "ca elicopteru"].

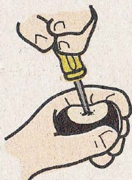
## Vocabular

Castana, "te spun lu' maică-ta/lu' tovarășa învățătoare/ești spus", "vezi c-o să-nvinețești pe careva cu prostia aia", "băi, puteai să-i spargi capul!".

## CASTANA
[cu elastic]

# 1 GAURA

Obiectul se fabrică în felul următor: se face o gaură în castană. Cu un cui, de obicei. Fie normal, fie înroșit la flacăra aragazului [caz în care îi ții vârful în flacără cu un patent].



# 2 ELASTICUL

După care treci un fir de elastic prin gaură și legi astfel castana la capătul lui. Un fir, nu un elastic întreg.

Un fir se scoate dintr-o bandă normală de elastic, după multă chinuială și mult antrenament - care sunt esențiale, de altfel, pentru ca firul de elastic să nu se rupă în timpul scoaterii. Banda se ia de la chiloți, de pildă. Pe care dup-aia îi prinzi cu ață și stau ceva mai fix și mai neconfortabil, dar te obișnuiești cu ei în timp.

Evident, nu moare nimeni dacă elasticul se rupe. Dar dacă se întâmplă asta, trebuie, dup-aia, să înnozi mai multe fire de elastic între ele. Și arată aiurea. Există un fel de lege nescrisă: cu cât elasticul tău e mai dintr-o singură bucată și mai lung, cu atât ești mai șmecher. Sau cel puțin așa a fost mereu în capul meu.

# 3 JOACA

Dumnezeu cu mila.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne rănim uşor unii pe ceilalţi.

## Câţi joacă?

Întotdeauna două persoane.

## Cel mai mişto

Nu există nimic mişto la castane. Poate doar bucuria celui care le dă, ştiind durerea soră cu Moldaminul injectat în fund, pe care ele o pot produce.

## Unde?

Oriunde.

## Cel mai aiurea

E să ai de luat câteva castane la rând, de la diverşi, ca pedeapsă în urma unui joc pe care l-ai pierdut.

## Vocabular

Castana, a da o castană, a [-ţi] lua o castană, "aaaaa, mi-ai luat părul de pe cap, prostule", "ia uite, cre' că ţi-am luat nişte păr de pe cap".

## Ponturi

Mai există varianta "periaj" în care de obicei o persoană ceva mai impozantă "ia sub braţ" capul unei a doua persoane, ceva mai puţin impozante [şi/sau neatente], obţinând o imagine asemănătoare cu cea în care cineva duce un pepene sub braţ, unde pepenele e capul victimei. După care, cu pumnul strâns, persoana mai impozantă aplică o mişcare ca de periaj scăfârliei în cauză, folosind aceleaşi monturi din mijloc ale degetelor, pe post de perie imaginară.



# CASTANA

## CASTANA
[pe cap]

Nu se joacă, se dă sau se ia. Castana e mai puțin un joc în sine și mai mult o modalitate de a pedepsi pe cineva, de a plăti o "poliță", o "datorie" sau pur și simplu un mod de a-ți enerva prietenii, fără motiv.

## 1 LOVITURA

Lovitura se efectuează cu pumnul strâns, cam în poziția în care îl ții atunci când ai "ciocănit" deja la o ușă de trei ori fără niciun rezultat, iar a patra oară strângi pumnul și lovești ușa cu monturile din mijloc ale degetelor, aliniate orizontal.

Și castana se dă în principiu cam cu aceleași monturi - adică ale degetelor arătător, mijlociu și inelar. Ideea e, însă, după ce monturile ating suprafața capului celui care "ia" castana, ele rămân acolo, adică nu li se imprimă vreun efect de "respingere". Lovitura se "aplică" de obicei cât mai aproape de creștet când ea coboară spre frunte, iar când urcă spre creștet, se lovește pe frunte, cam pe-acolo unde începe linia părului.

## 2 TÂRÂIALA

Cu monturile de mijloc ale degetelor așezate pe părul victimei [arătător, mijlociu, inelar sau orice combinație de câte două dintre ele], se târăște mâna în jos spre frunte, ca și cum ai încerca să întinzi niște unt proaspăt scos de la frigider pe o felie de pâine, cu mâna. Și invers, în cazul celălalt, se urcă dinspre frunte spre creștet cu la fel de mult sârg.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne batem cu bulgări dar cumva mai ca-n filme.

## Câţi joacă?

Oricâţi încap în spatele cazematei respective. Minim 1 de fiecare tabără dar totuşi cel puţin 2, maxim 5 - 6.

## Unde?

Oriunde e suficientă zăpadă. În curtea şcolii, în spatele blocului, în parc, pe malul "gârlei".

## Ponturi

Poţi lăsa o mică "fereastră" în peretele cazematei, prin care îi poţi "spiona" pe inamici fără să te expui riscului de a lua un bulgăre-n ochi.

## Cel mai mişto

E să ai ţintă bună. Şi să ştii să faci bulgări repede şi bine.

## Cel mai aiurea

E să-ţi iei bulgări în nas, gură, ochi şi în general oriunde în faţă.

## Vocabular

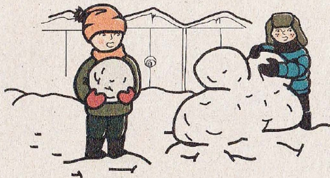
Cazemate, lovit/mort/afară, "fă şi mie nişte bulgări", "moamă, am zăpadă şi-n chiloţi".



cazemate

## 1 CAZEMATA

De departe cel mai important element al jocului, e, de fapt, un perete construit din bulgări mari de zăpadă așezați unii peste ceilalți.



## 2 JOCUL

Mult spus "joc". Pur și simplu aruncăm cu bulgări unii în ceilalți, până când ori îi nimerim noi pe ei toți, ori ne nimeresc ei pe noi toți, ori ne plictisim noi și "năvălim" peste ei, stricându-le cazemata, ori năvălesc ei și o strică pe a noastră. Oricare năvălesc primii, o fac știind că și cazemata lor va avea aceeași soartă, un minut mai târziu.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne călcăm unii pe ceilalți, în cadru organizat.

## Câți joacă?

Minim 2, dar distractiv e începând de pe la 4 - 5 în sus. Odată cu numărul de jucători, însă, crește și posibilitatea de a da și respectiv primi (din greșeală) coate în stomac, umeri în piept, un cap în cap, etc.

## Unde?

De obicei afară, în fața blocului sau în spatele lui, pe maidan, pe trotuar, în parcare sau în curtea școlii. Sau chiar în casă, dacă dedesubt ai vecini care nu aud bine, de exemplu.

## Ponturi

Nu forța deschiderea unghiului picioarelor, te poți trezi în diferite forme de șpagat accidental.

## Cel mai mișto

E să ai bocanci cu bombeu metalic (chiar există, de obicei îi poartă muncitorii pe șantiere).

## Cel mai aiurea

Glezne scrântite, entorse, întinderi etc.

## Vocabular

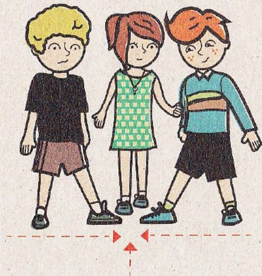
Start, călcata/călcatea, "un"-doi-trei-și", "sau".



# Călcata

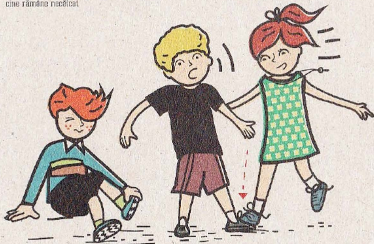
## 1 STARTUL

Toată lumea se adună în cerc, apropiind laba piciorului cât mai mult de centrul imaginar al cercului. La start, toată lumea strigă "căl-ca-ta" (în ritm de "un-doi-trei") iar la ultima silabă toți sar un pas în spate.



## 2 SĂRITURILE

Scopul e să-i calci pe ceilalți (pe rând, nu pe toți odată) pe laba piciorului, ferindu-te, în același timp, să nu fii tu călcat, la rândul tău. Odată jocul început, toată lumea sare simultan, la un semnal convenit de comun acord - de obicei "căl-ca-ta" sau "un", doi, trei, și". Câștigă cine rămâne necălcat.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să alergăm de bezmetici prin cartier dar având în același timp și o altă ocupație.

## Câți joacă?

Oricâți vor. Dar probabil în mai mult de 10 e cava mai greu să alergi în grup compact cu jante și cârje.

## Cel mai mișto

Indubitabil, sentimentul de omnipotență care te invadează în momentul în care reușești să faci primul viraj cu cercul și cârja, fără să lași cercul să cadă.

## Cel mai aiurea

Nervii tocați până la apariția sentimentului ăstuia de omnipotență.

## Unde?

Oriunde prin cartier, la modul ideal, nu pe străzi circulate din cauză de risc de 1. accident 2. pierdut cercul sub roțile mașinilor 3. primit înjurături de la șoferul sub roțile căruia îți pierzi cercul.

## Vocabular

Cerc, cârjă/cocârlă/cocârjă, a merge cu cercul (posibil de aici și expresia) "L-ați văzut pe Sebi cu cauciucu' ăla de mașină? Arată că ultimu' fraier..."

## Recuzită

O jantă sau o anvelopă "plină" de bicicletă, o bucată de sârmă groasă pe post de cârjă.

## Ponturi

1. Pentru cei care nu au făcut asta niciodată, pare complet neplauzibil să faci o jantă de metal să vireze folosind o cârjă de sârmă. Însă după antrenamente asidue, vă asigur că e posibil.

2. Uneori, dacă n-ai cârjă - fie pentru că nu ți-ai făcut, fie pentru că ți-a "confiscat-o" unu' mai mare, există tentația să învârți cercul pur și simplu cu mâna. Greșit. O să arăți ca ultimul fraier. Și, oricum, e foarte incomod.

3. Există și varianta în care cercul e, de fapt, o ditamai anvelopa de mașină, pe care o rostogolești cu mâna. Dar nu e același lucru nici pe departe. Și e, oricum, foarte obositor. Și arăți tot ca ultimul fraier.



# CERCUL

CERCUL

SAU

ROATA

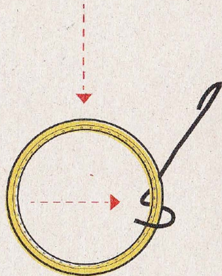
Ca și Frunza (pe mână), Pistolul din păpădie, Castana (cu elastic), Poarta din chibrituri, Praștiile, Pocnitorile și Sfârla, Cercul nu e neapărat un joc, cât o "fază", o chestie. Nu câștigă nimeni nimic, decât dacă se organizează curse cu linii clare de finiș.

## 1 CERCUL

E, de fapt, o jantă de bicicletă mică, ale cărei spițe au fost scoase în totalitate. În cazul în care anvelopa e suficient de rigidă - cum era la bicicletele cu roți "pline", de exemplu, ea poate fi folosită pe post de cerc singură, fără jantă.

## 2 CÂRJA

Al doilea lucru, la fel de important, ba chiar mai important, după părerea unora, e cârja. Cârja e o sârmă groasă, confecționată întotdeauna manual (și aproape întotdeauna de către proprietarul său), îndoită la unul dintre capete, după modelul din desen.



## 3 PORNIREA

Rolul ei e de a ghida pur și simplu cercul, după ce acestuia i se aplică un singur impuls, relativ lent, de rotire, înspre în față.

## 4 CONDUSUL

Adică arunci pur și simplu cercul în față, după care cu ajutorul cârjei, trebuie să reușești nu doar să-l ții în mișcare, ci chiar să virezi. Ideea e să ai mereu cârja în contact cu cercul, ca să îl poți împinge, dar să o faci cu suficientă delicatețe încât să nu-l trântești la pământ.

După care, sănătate la neamuri. Se hălăduiește prin cartier după bunul plac.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne luăm banii unii altora. Sau ca să ne luăm camele*, dacă nu jucam pe bani.

## Câți joacă?

Oricât de mulți, în funcție de miza jocului. Mai precis cine are bani sau cine are came. În general se poate juca în minim 2.

## Cel mai mișto

Să faci carambol cu 3 - 4 bile.

## Cel mai aiurea

Să faci carambol cu 3 - 4 bile, iar apoi să-ți ia ăla de după tine tot ce ai câștigat.

*Camele sunt capace de sticle de bere sau suc.

## Unde?

Cel mai bine se joacă pe pământ uscat, ca bilele să se poată deplasa.

## Vocabular

"Stop, natura" dacă bila ta nimerește sub o piatră, într-o băltoacă sau într-un loc unde nu poate fi atinsă. Sau dacă ricoșează dintr-o piatră într-o monedă sau într-o altă bilă.

"Șoșoiu" - expresie care se folosește atunci când un participant se pregătește să lovească bila ta sau o altă monedă. În timp ce se spune, se așază piciorul pe călcâi, cu laba piciorului orientată în sus.

## Ponturi

Bilele sunt luate de la rulmenți sparți. E foarte important să joci cu o bilă de o dimenisune care să te ajute. Dacă ai mâna mai mare, îți trebuie o bilă mai mare. Dacă vrei să fii mai greu de lovit, alege-ți o bilă mai mică.

Dacă nu e pământ în zonă, se poate juca pe beton atâta timp cât monezile se înmoaie în noroi, care odată uscat, funcționează pe post de sistem de sprijin.

Se poate juca și cu mici fișicuri de câte 3 - 4 monezi înfipte în pământ toate, "lipite" împreună. Un fel de Coci Extrem, pentru niveluri crescute de adrenalină.

18

# coci

# 1 TERENUL

11. Se trage pe pământ o linie cu o monedă. Asta dă naștere suprafeței de joc. Ea se cheamă "iol".

12. Pe iol, se înfig în pământ monezile, după ce s-a stabilit pe cât se joacă sau pe ce se joacă. Se poate juca pe bani sau pe came.

Monezile se înfig cam un sfert sau o treime în pământ, ca să aibă stabilitate, la distanțe convenite de comun acord, pe o suprafață nu foarte întinsă. Prima monedă se înfige cam la un metru după linia de demarcație.

Ordinea de joc se decide printr-o aruncare către linia de demarcație, de la o distanță fixă: cel care aruncă bila cel mai aproape de linie e primul, următorul e al doilea și tot așa.

# 2 BILA

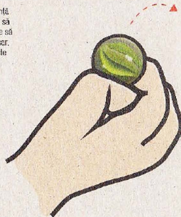
Primul jucător încearcă să lovească o monedă cu bila, aruncând din spatele liniei de demarcație. Bilă se ține într-o poziție specială, între degetul mare și arătător, astfel încât degetul mare acționează ca un piston care trimite bila la distanța dorită.

Dacă jucătorul reușește să lovească moneda țintită, o câștigă. Plus, are dreptul să mai dea o dată. Dacă lovește încă o monedă o ia și pe aia și tot așa. Dacă nu a nimerit, bila lui rămâne în ultima poziție.

Următorul are două variante. În funcție de distanță și de precizia și experiența pe care le are, poate să dea cu bila către o monedă sau poate să încerce să lovească bila celui de dinainte sau a altui adversar, dacă s-a trecut de primii doi jucători. Dacă lovește bila, cel lovit e obligat să-i dea toți banii pe care i-a câștigat în timpul jocului. De-asta, la un moment dat în joc, dacă unu' a câștigat multe monezi, e vânat de cel de după el.

Dacă ești lovit, cedezi banii câștigați și ieși din joc. La final rămân doi care se luptă să câștige ultima moneda aflată încă pe pământ sau să se elimine unul pe celălalt.

Dacă vreunu' face carambol [bila ricoșează și lovește mai multe bile adverse dintr-o singură lovitură], cei loviți sunt scoși din joc și trebuie să își cedeze câștigurile celui care i-a lovit.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne înghiontim unii pe ceilalți.

## Câți joacă?

Maxim în jur de 10 - 15 oameni.

## Cel mai mișto

E să fii "bine legat", adică solid, dar nu atât de gras încât să nu poți sări într-un picior.

## Cel mai aiurea

E să rămâi la sfârșit doar tu împotriva unuia din ăsta "bine legat".

## Unde?

Ideal, pe iarbă, ca să cazi pe moale. Dar, în lipsă de iarbă, merge și pe pământ. Și, dacă e musai, și pe beton - din păcate pentru genunchii și coatele tuturor celor implicați.

## Vocabular

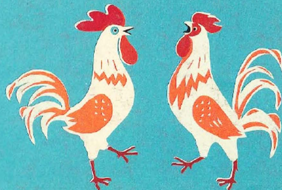
Cocoșii/lupta cocoșilor, "nu te mai feri, mă, tot timpul, ce jucăm aicea. Feritea?"

## Ponturi

1. În loc să-ți iei avânt și chiar să te înghiontești, poți să-ți iei avânt și să te ferești, ceea ce de obicei îl va oftica pe adversar, pentru că va fi nevoit să pună și celălalt picior jos ca să nu cadă, din cauza inerției.

2. Atunci când chiar te înghiontești, ai grijă să o faci cu umărul înainte, nu cu capul. Deși poate nu pare, al doilea e mai fragil decât primul (în principiu din cauza feței).





# COCOȘI

SAU

LUPTA COCOȘILOR

## 1 POZIȚIA

Mâinile la piept, lipite de corp, pumnii strânși. Și stai într-un picior.

## 2 GHIONTURILE

Se pot da pe echipe (caz în care jocul începe cu cele două grupuri, aliniate față în față), sau "fiecare pentru el", într-o aglomerație generală.

Ideea e să sari într-un picior, izbindu-te cu umărul în adversari, până ce îi dezechilibrezi, iar ei sunt forțați să pună jos piciorul aflat în aer. Câștigă ultimul care rămâne în picioare. Adică într-un picior.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să avem senzația că suntem într-un film de acțiune.

## Câți joacă?

În jur de 5 - 7 oameni în fiecare echipă, uneori chiar și mai mult, dar nu mult mai mult.

## Unde?

Într-un perimetru desemnat, care, însă, de obicei nu e întru totul respectat. În fața blocului, în parc, în parcare, în jurul școlii, etc.

## Ponturi

În cazul în care rămâi fără muniție, soluția e să cauți pe jos cornete folosite și să le "dezdoi". Majoritatea sunt călcate în picioare și, deci, plate - adică "îndoite". Dacă apeși ușor pe cele două muchii, corneta recapătă volum. Un volum mai pătrățos, așa, da' merge.

## Cel mai mișto

E să ai o super-țeavă. De preferat, un "agheu".

## Cel mai aiurea

E să ți se termine cornetele și teancul de "muniție" de la brâu când ai rămas ultimul din echipa ta.

## Vocabular

Tubermane, cornete, "mort"/"afară"/"ochit". Iar tubermane, vine de la tuburi Berman.

## Recuzită

Țevi de plastic, bandă adezivă, hârtie.



# CORNETE

## CORNETE

SAU

## TUBERMANE

## 1 ARMELE

"Țevile" sunt de diferite dimensiuni și modele, stând de multe ori drept mărturie a măiestriei posesorului lor de a le construi. Se fabrică prin lipirea mai multor tuburi de plastic (folosite în mod normal la izolarea firelor din instalațiile electrice) la un loc, cu ajutorul unei benzi adezive din PVC.

**Pistol**

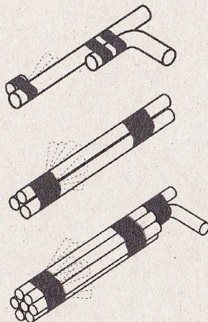
1 țeavă

**Mitralieră**

3 țevi

**"Agheu"**

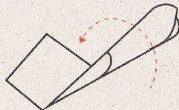
7 țevi



## 2 CORNETELE

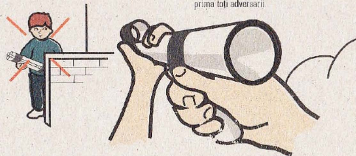
Se fac de obicei din foi de caiet studențesc, tăiate vertical, pe mijloc. O foaie produce, prin urmare, două cornete - dacă nu "greșești" niciuna. Cornetele sunt, de fapt, niște conuri de hârtie foarte ascuțite, lipite cu salivă. Se depozitează în buzunarele formate de banda izolantă care înfășoară țevile, ținându-le la un loc.

Teancurile de foi se țin la brâu, jumate de teanc în pantaloni, jumate bălăngănind în afară.



## 3 REGULILE

Simplu: două echipe, cine e lovit de o cornetă, iese din joc. Câștigă echipa care își elimină prima toți adversarii.



# DE CE JUCAM ASTA?

**Ca să jucăm ceva cu mingea la o singură poartă, care să nu fie La Mălai, Nemţeasca, Bombata, Diri diri sau Baraj.**

## Câţi joacă?

Două echipe, a câte unul, maxim 2 oameni. Şi, prin rotaţie, încă una sau două echipe care stau pe tuşă şi intră pe rând în locul pierzătorilor.

## Cel mai mişto

E să dai vinclu. Adică dai şi gol şi ai şi dreptul la 5 lovituri în plus.

## Cel mai aiurea

Mingi primite în plină figură sau în "bijuterii", capete date în bară, etc.

## Unde?

Oriunde există o poartă cu toate cele trei bare.

## Vocabular

Gol, bară-gol, vinclu, "nu mai daţi frate numa' ştachii*".

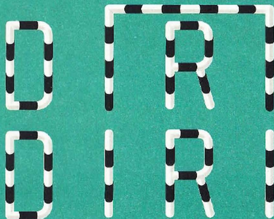
*stachie - şut puternic la poartă: bombă, ghioagă.

## Ponturi

1. În lipsa unei porţi adevărate, mai pot fi folosite porţiuni de gard cu plasă metalică, dacă au cadre de metal pe care e aşezată sârma, care să poată servi drept bare. Porţile desenate pe perete nu prea merg pentru că e greu de stabilit dacă a fost bară, gol, vinlcu sau pe lângă.

2. Poarta mai poate fi înlocuită şi cu o bară de tip semicerc, găsită de obicei prin parcuri pe post de "suport" de care stau atârnaţi copiii. În cazul ăsta, bara are aceeaşi valoare peste tot, stabilită de comun acord.

21



## 1 POARTA

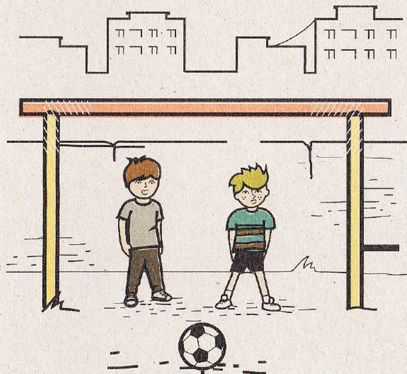
Poarta trebuie să fie clar delimitată. Dacă nu există o poartă adevărată, de exemplu una din curtea școlii, se poate folosi o bară de scuturat covoare.

## 2 PUNCTAJE

Câștigă scorul cel mai mare. Fiecare echipă are dreptul la câte patru șuturi la poartă, câte două de om. Un gol e un punct, barele laterale 2 puncte, bara transversală 3, iar vinclul 5.

Fiecare punct [cu excepția golurilor] înseamnă dreptul la o lovitură în plus, cu un singur portar în poartă. Bară-gol înseamnă și gol, și dreptul la lovitură suplimentară.

- 1 PUNCT
- 2 PUNCTE
- 3 PUNCTE
- 5 PUNCTE



# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru satisfacția inexplicabilă pe care ți-o pot aduce câteva serii reușite de sărituri ordonate și precise.

## Câți joacă?

Minim o fată sau două, de obicei trei, maxim 5 - 6, ca să nu se plictisească așteptând pe tușă cele care nu sar.

## Cel mai mişto

E să fii înaltă, genul sportiv și cu picioare lungi.

## Cel mai aiurea

E să nu fii înaltă, genul sportiv și cu picioare lungi. Sau să-ți scrântești vreo gleznă.

## Unde?

În fața sau în spatele blocului, "pe malul gârlei", în parcare, în grădină, în curtea casei unei prietene care stă la casă, în scara blocului, în caz de intemperii.

## Recuzită

Un elastic de câțiva metri. Plus, în cazuri excepționale, două scaune, sau o răzătoare din fața blocului.

## Ponturi

Dacă joacă o singură fată, locul fetelor-stâlp e luat de două scaune, de exemplu. Dacă joacă două fete, locul doar uneia dintre ele e luat, de exemplu, de răzătoarea din fața blocului.

## Vocabular

A sări ața/elasticul. "Ai greșit", "greș" [același lucru, mai pe scurt]. "Aduci tu elasticul tău? Că eu dacă mă duc sus, mă oprește-n casă".



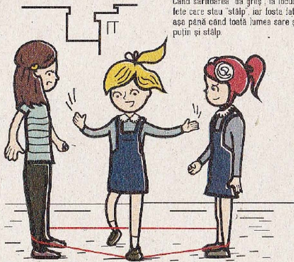
# Elasticul

ELASTICUL

## 1 POZIȚIA DE JOC

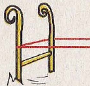
Două fete stau față în față, la vreo doi metri una de cealaltă. Un elastic întins le înconjoară pe amândouă. O a treia fată sare în dreptunghiul format de elasticul care "leagă" celelalte două fete, împletind și despletind cele două fire cu propriile picioare, după algoritmi preciși [de cele mai multe ori necunoscuți băieților].

Când săritoarea "dă greș", ia locul uneia dintre celelalte două fete care stau "stâlp", iar fosta fată-stâlp trece la sărit. Și tot așa până când toată lumea sare și toată lumea stă măcar puțin și stâlp.

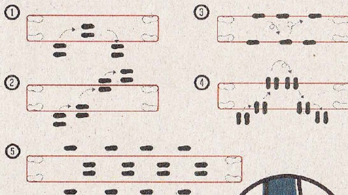


### RĂZĂTOAREA

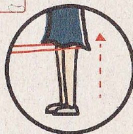
Răzătoarea din fața blocului e de multe ori folosită pe post de înlocuitor al celei de-a treia fete, în cazul în care ea nu există.



## 2 ALGORITMII




Algoritmii respectivi cresc progresiv în dificultate, pe măsură ce, de altfel, crește și înălțimea la care e suspendat elasticul - inițial la glezne, apoi pe gambe, apoi la nivelul genunchilor, deasupra lor, sub fund și în dreptul taliei, dar aici deja nu prea mai ajunge nimeni să sară [poate doar fetele neobișnuit de înalte pentru vârsta lor, pe care mamele lor le strigau "capro"].



**NOTĂ: aici sunt prezentați doar câțiva "pași" ai jocului propriu-zis. Dar împreună, putem încerca să-i găsim și pe ceilalți. Așa că vă așteptăm comentariile pe www.infatablocului.ro.**

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să șoptim la ureche fetelor. Băieții, adică. Și probabil și invers.

## Câți joacă?

Minim 4, dar ca să fie distractiv, în jur de 7 - 8, maxim 10 oameni.

## Cel mai mișto

E un joc al infinitului, nu se termină propriu-zis niciodată. Plus, e mișto că poți petrece câteva secunde prețioase șoptind lucruri la ureche unei fete/unui băiat de care-ți place. Dacă ai noroc. Dacă n-ai, șoptești unei fete de care nu-ți place, sau lu' Gică.

## Unde?

În fața blocului, pe scări, în spatele blocului, pe gard [dacă-i gard din ăla scund, pe care poți sta cu fundul, deși faci dungi după 5 minute], pe bancă, pe iarbă.

## Cel mai aiurea

E un joc al infinitului, nu se termină propriu-zis niciodată. Plus faptul că poți rata foarte ușor șansa de a putea petrece câteva secunde prețioase șoptind lucruri la ureche unei fete/unui băiat de care-ți place.

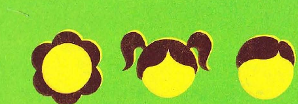
## Ponturi

Dacă trebuie să alegi dintre Samantha Fox și Sabrina, iar Olivia e Samantha Fox și Laura e Sabrina [tu neștiind asta], iar ție îți place de Olivia, nu contează dacă tu la tine-n dormitor asculți, în secret, Samantha Fox la căști, zici Sabrina, sperând că dintre cele două, Olivia ar alege mai degrabă să fie Sabrina, nu Samantha Fox.

## Vocabular

Flori, fete, băieți, melodii, cântăreți, "eu m-am plictisit", "hai că ne cheamă-n casă".

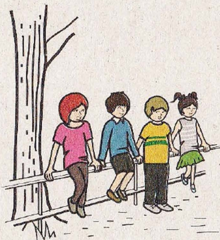
23



SAU BĂIEȚI,
MELODII SAU
CÂNTĂREȚI

## 1 AȘEZAREA "ÎN TEREN"

Jucătorii stau așezați fie pe o bancă, fie pe treptele unei scări de bloc, fie pe un gard, fie pe unde vor ei să stea așezați. Alți doi, ceva mai departe de grup, șușotesc în secret.



## 2 NUMĂRĂTOAREA

Primii doi jucători se pot desemna prin numărătoare sau prin decizie spontană ["Hai că merg eu cu Olivia" - Olivia fiind Alina sau Laura sau cum o chema pe fata de care îți plăcea ție, sau Sebi, dacă erai fată și-ți plăcea de un băiat]. Apoi, cei doi stabilesc împreună un număr de la 1 la 10. Restul grupului, trebuie să ghicească numărul, pe rând. Cine ghicește, poate alege între "flori, fete sau băieți, melodii sau cântăreți", ca "domeniu" de discuție pentru următoarea tură.

## 3 ALESUL

După care, cei doi se îndepărtează iar și stabilesc, de exemplu, în cazul în care ghicitorul a ales flori, cine-i crizantemă și cine-i gladiolă, sau, dacă a ales cântăreți, cine-i Maicăl Gexăn și cine-i Stivi Uandăr. Ghicitorul trebuie, apoi, să aleagă dintre cele două variante. "Nealeasul" se așază, dup-aia, pe bancă, în locul ghicitorului, care îi ia locul. Și tot așa, cu următoarea numărătoare de la 1 la 10 și următorul "domeniu" ales și următoarea numărătoare și următorul "domeniu", ș.a.m.d.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne ne testăm viteza de reacție.

## Câți joacă?

Invariabil, doi jucători.

## Cel mai mișto

E să ai reflexe foarte bune.

## Cel mai aiurea

E să "ți-o iei" de enșpe ori la rând și să n-apuci să plesnești și tu la rândul tău. De obicei asta duce la terminarea jocului.

## Unde?

Oriunde. Deși e un joc greu de camuflat, de exemplu, la școală în timpul orelor sau la birou, în timpul ședințelor.

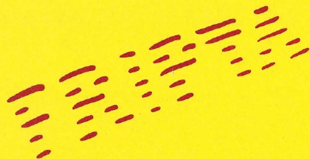
## Vocabular

Fripta, "au", "aau", "nu mai joc".

## Ponturi

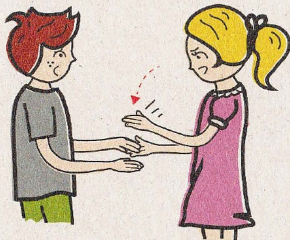
Ideea e să fii cât mai imprevizibil. Lovești o dată cu dreapta peste stânga, o dată cu stânga peste dreapta, o dată cu dreapta peste dreapta, de două ori cu dreapta peste dreapta, de două ori cu stânga peste stânga, iar o dată cu dreapta peste dreapta, apoi mimezi că lovești cu stânga peste dreapta, dar tot cu dreapta peste dreapta lovești. Și tot așa.





## 1 PALMELE

Cei doi jucători țin mâinile întinse în față, cam ca și cum ar duce un platou pe brațe. Cel care urmează să lovească ține mâinile cu palmele în sus, în timp ce adversarul, care urmează să se ferească, ține palmele în jos, exact deasupra palmelor celuilalt jucător.



## 2 LOVITURA

Jucătorul care plesnește trebuie să lovească cu interiorul palmei sale exteriorul palmei adversarului. Se poate lovi cu interiorul oricărei mâini, exteriorul oricărei celelalte mâini.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să alergăm și să ne îmbrâncim, organizat, unii pe alții.

## Câți joacă?

Minim 4 oameni, câte doi în fiecare echipă. Maxim cam 4 - 5 oameni de fiecare parte. În mai mulți, riscă să fie prea mult haos și prea puțin distractiv.

## Unde?

Din păcate, pe asfalt pentru că acolo se poate delimita clar terenul. Dar evident, pe un asfalt mai dosit, așa. De exemplu, în curtea școlii, când nu sunt ore, sau într-o parcare mai golașă.

## Ponturi

Cât mai multă grijă, viteză și flexibilitate. În rest, Dumnezeu cu mila.

## Cel mai mișto

E să reușești să ajungi în casa adversă.

## Cel mai aiurea

E să-ți julești coatele, genunchii sau să-ți rupi tricoul preferat.

## Vocabular

Frunza, gălușcă moartă, gălușcă fermecată, "afară", "- Bă, mi-ai rupt tricoul ăla bun. / - Păi cine te pune să vii la Frunza cu el?".

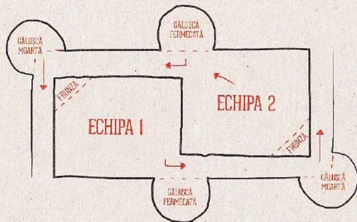


# FRUNZA

FRUNZA
[pe asfalt]

## 1 TERENUL

Pe asfalt, se trasează un desen ca cel din imagine - cu cretă sau cu o bucată de cărămidă, în lipsă de cretă. Sau în cel mai bun caz, cu vopsea, ca să știi o treabă. Suprafața totală ajunge undeva la 5 metri pe 5 metri.

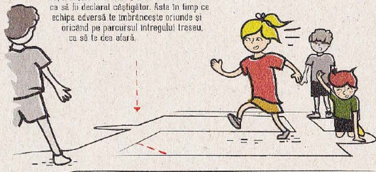


## 2 GĂLUȘTELE

Buclele de pe traseu se numesc "găluști": în cele moarte ai voie să ataci adversarul, în timp ce în cele fermecate, nu.

## 3 TRASEUL

Ideea e să ajungi de la tine din "casă", în "casa" cealaltă, fără să calci liniile. Cel mai îndepărtat colț al fiecărei case e marcat printr-un triunghi hașurat [aia e "frunza"] unde trebuie să calci ca să fii declarat câștigător. Asta în timp ce echipa adversă te îmbrâncește oriunde și oricând pe parcursul întregului traseu, ca să te dea afară.



# DE CE JUCAM ASTA?

**Ca să ne dăm mari sau să speriem pe cineva sau amândouă.**

## Câți joacă?

Tu singur/ă. Și, indirect, spectatorii, pe post de public uimit.

## Cel mai mișto

Să pocnești de două sau mai multe ori cu aceeași frunză.
Să pocnești cu frunze foarte mici.
Să pocnești cu frunze foarte mici de mai multe ori.
Să pocnești cu frunze foarte groase. Brusture de exemplu. Deși n-am încercat niciodată. Posibil să fie imposibil.
Să pocnești cu mai multe frunze suprapuse. Iarăși, posibil imposibil.
Să pocnești în timpul orei. Asta vine, de obicei, la pachet cu trimisul afară pe hol și o absență în catalog.

## Unde?

Oriunde există frunze verzi care pot fi procurate cu ușurință.

## Cel mai aiurea

Dacă faci exces de zel, îți se înroșește mâna și uneori te și mănâncă.

## Ponturi

Po' să joci și frunza extremă, cu urzici.

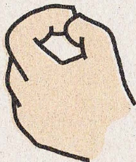
## Vocabular

Frunza, "po' să faci așa?", "Samoilă, ieși afară!".

# FRUNZA
[pe mână]

## 1 FRUNZA

Se ia o frunză verde cam de minim jumătate de palmă, ca suprafață, de grosime obișnuită.

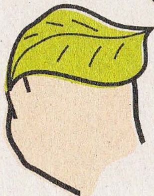


## 2 OUL

Într-o mână se ține un ou imaginar, în așa fel încât arătătorul și degetul mare să formeze, împreunate, o "gaură". Cam ca de Paște, când ții oul în mână, pregătindu-l să fie lovit cu "Hristos a-nviat!". Adică nu ca atunci când lovești tu, ci când îți e lovit ție oul de către altcineva.

## 3 LOVITURA

Peste gaura astfel rezultată, se așază frunza, cât mai uniform. Ca în desen. Iar apoi, frunza se lovește ferm și puternic, cu palma, cât mai bine întinsă, a celeilalte mâini. Podul palmei trebuie să se suprapună cât mai bine peste cavitatea formată în interiorul pumnului celeilalte mâini. Dacă pocnește surprinzător de tare, bate cinciu' cu cineva: ai reușit.



# DE CE JUCAM ASTA?

**Ca să hălăduim bezmetici prin cartier, ca-ntr-un fel de film polițist.**

## Câți joacă?

Maxim 10 - 12 oameni, în total.

## Cel mai mișto

Ca fugar, e să nu fii prins. Se poate întâmpla, de exemplu, dacă te cațări în vreun copac stufos.

## Cel mai aiurea

E să cazi din copac. Sau să trebuie să cobori de bună voie, după 3 ore de încercări zadarnice de a-ți găsi o poziție confortabilă.

## Unde?

Terenul e, de obicei, marcat natural - de exemplu, câteva străzi vecine din cartier. Sau tot cartierul, dacă se joacă pe echipe, sau curtea școlii sau de jur împrejurul blocului, dacă se joacă varianta mai simplă.

## Vocabular

Gardieni/vardiști, fugari/hoți, "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Gardiana 10". "Hai, frate, am zis că n-avem voie să ne ascundem în casă...".

## Ponturi

Într-o variantă mai simplă a jocului, un jucător e desemnat "gardian", de obicei în urma unei numărători. Rolul lui e să-i prindă pe ceilalți. În momentul în care prinde pe careva, trebuie să zică "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Gardiana 10", după care jucătorul prins devine la rândul său gardian și începe să-i "vaneze" și el pe ceilalți. Treaba se termină când ultimul jucător e prins de gardieni, devenind el, la rândul lui, noul gardian în următorul joc.

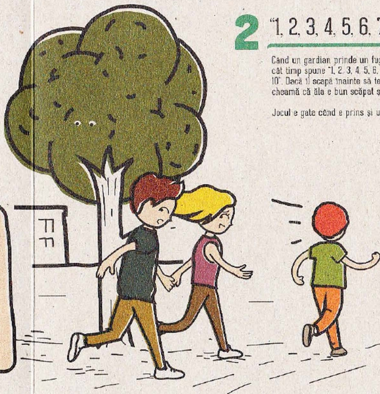
# GARDIANA 10

SAU

HOȚII ȘI VARDIȘTII

## 1 ECHIPELE

Există două echipe: gardienii și fugarii. Gardienii "se pun" ca la Ascunsa și numără până la 100, să zicem, în timp ce fugarii aleargă în căutarea ascunzătorilor. N-ai voie să te ascunzi în scări de bloc [se lungește prea mult toată treaba], iar gardienii n-au voie să urmărească același fugar în grupuri mai mari de doi oameni.



## 2 "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10."

Când un gardian prinde un fugar, trebuie să-l "țină" cât timp spune "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Gardiana 10". Dacă îi scapă înainte să termine de zis, se cheamă că ăla e bun scăpat și trebuie prins iar.

Jocul e gata când e prins și ultimul fugar.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să colecționăm fețe de cutii de chibrituri sau surprize de la gume de mestecat.

## Câți joacă?

Minim patru. Maxim 8 - 9.

## Cel mai mișto

Satisfacția provocată de stivele de fețe de chibrituri sau de surprize de la gume de mestecat. Și, implicit, toate trocurile adiacente pe care le poți face cu ele.

## Cel mai aiurea

De obicei e multă oftică.

## Unde?

Pe un teren cu cât mai puține denivelări. Un trotuar lung și îngust e locul ideal, de exemplu.

## Recuzită

Cretă sau cărămidă pentru trasat cercul, 2 - 3 gioale de rezervă, pe lângă gioala de bază, eventual un lanț, plus o pungă de plastic în care să-ți depozitezi fețele.

## Ponturi

1. E bine să ai câte 3 - 4 gioale, în caz că vreuna se sparge în timpul jocului.

2. Dacă dai foarte tare și cu o gioală foarte subțire, piatra rade baza grămezii de fețe de chibrit, le răstoarnă, dar nu scoate foarte multe în afara cercului. Așa că lanțul e, prin comparație, campion.

## Vocabular

Gioală, "fețe de chibrituri", primul la aruncat (al doilea, al treilea, etc), "Îți dau 5 fețe pe surpriza aia de Turbo".



# GIOALE

# GIOALE

SAU

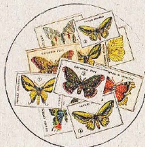
PORTOFELE

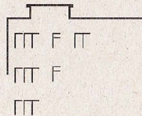
## 1 GIOALA

"Gioala", în cazul de față, e o piatră cam cât două palme, ideal cât mai plată și mai subțire, procurată îndeobște de pe prundul gârlei. Opțional, jocul se poate juca și cu lent [dar nu prea aveai de unde să faci rost], un "portofel" [făcut din coperta de caiet, din PVC] sau un "cauciuc" [o bucată pătrată, cam de suprafața unei palme, tăiată dintr-un covoraș de cauciuc, din ăla de interior de mașină].

## 2 CERCUL

Se desenează, cu cretă, un cerc de vreo 30 - 40 cm în diametru, iar în interiorul lui se plasează mizele. Fiecare participant mizează un număr identic de puncte, care, însă, nu înseamnă neapărat același număr de fețe de cutii de chibrituri. Asta pentru că, în funcție de frecvența de apariție pe cutii, anumite fețe valorau mai mult. De exemplu, anumiți fluturi colorați - destul de rari, erau cotați foarte bine, valorând cam cât vreo 10 alte fețe mai obișnuite.





## 3 ARUNCAREA

Apoi, de la vreo 15 "pași distanță", fiecare aruncă gioala, în încercarea de a scoate cât mai multe fețe de chibrituri din cerc. Ce scoți, e al tău. În prealabil, ordinea de aruncare e stabilită prin aruncare: cine duce gioala cel mai aproape de cerc, dar fără ca ea să intre în perimetrul lui, e primul le aruncat, iar restul îi urmează în ordine descrescătoare.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne luăm banii unii altora.
Sau capacele de suc sau de bere.

## Câţi joacă?

Minim 2, maxim vreo 6 - 7 oameni.

## Cel mai mişto

E să "dai groapă" din prima [sau "cloc"]. Sau să bagi moneda ta din lovitură şi în acelaşi timp să scoţi o monedă adversă dintr-o poziţie avantajoasă.

## Cel mai aiurea

E să-ţi pierzi moneda. De exemplu nimerind din greşeală într-un canal. Nu pierzi doar moneda, ci şi bani.

## Unde?

Pe trotuare, în parcare, pe alee, în curtea şcolii, în grădina blocului, în faţa sau în spatele lui.

## Vocabular

Groapa/gropiţa/gropicica, cloc, ţinc, fofârlă, "hai pe capace că dacă mai jucăm pe bani, ne lasă ăsta la peleu' gol".

## Ponturi

1. Se caută de obicei gropi deja existente, în special dacă se joacă pe asfalt sau beton. Dacă se joacă pe pământ, gropile se sapă cu orice e la-ndemâna - pietre, mâini, beţe sau prin scobirea-bătucirea pământului cu călcâiul.

2. Loviturile sunt de două feluri. "Normale", adică bobârnacele care nu-s chiar bobârnace. Şi "fofârle". Primele sunt mai degrabă lovituri de precizie, iar fofârlele, mai degrabă lovituri de forţă [adică pentru distanţe ceva mai mari]. Fofârla se execută pocnind din degete lângă moneda respectivă în aşa fel încât să o loveşti cu buricul degetului mijlociu.

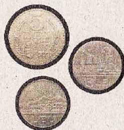


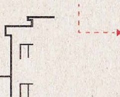
# GROPIŢA

GROPIȚA
SAU
GROPICICA

# 1 MONEDA

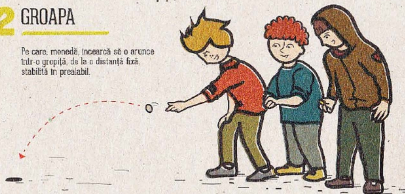
Fiecare jucător are câte o monedă.





# 2 GROAPA

Pe care, monedă, încearcă să o arunce într-o gropiță, de la o distanță fixă, stabilită în prealabil.



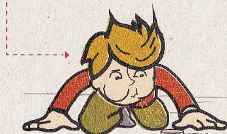
# 3 JOCUL

Ordinea de aruncare e stabilită printr-o primă aruncare: cel care ajunge cel mai aproape de gropiță e primul la aruncat, următorul, al doilea și tot așa.

Dacă cineva atinge moneda altui jucător, din aruncare ("ai dat ținc"), cei doi repetă aruncările.

Monezile rămase pe "buza" gropii pot fi "ajutate" fie prin suflat, fie prin bătut din picior în apropierea lor. Dacă intră, sunt bune intrate, dacă nu, e nevoie de încă o lovitură.

După prima serie de aruncări, fiecare jucător încearcă să ajungă cu propria monedă în groapă, lovind-o cu niște - să le spunem - bobârnace, deși nu sunt bobârnace obișnuite.



Cine ajunge primul cu moneda în gropiță, câștigă. Apoi câștigătorul aruncă toate monezile odată spre groapă, iar dacă intră măcar una, are dreptul la câte un singur bobarnac pentru fiecare dintre celelalte, pentru a încerca să le bage și pe ele în gropiță. Dacă nu bagă nimic, jocul se reia.

Se poate juca și pe puncte: la fiecare joc, acumulezi atâtea puncte de câte lovituri ai nevoie ca să-ți bagi moneda în groapă. La sfârșitul "campionatului" (o serie de 10 jocuri consecutive, de exemplu) câștigă cel cu cele mai puține puncte.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să jucăm fotbal, dar să alergăm mai puțin ca la fotbal. Sau pentru că n-aveam două porți.

## Câți joacă?

Întotdeauna un număr impar de oameni. Ăsta e un alt motiv pentru care se joacă "La mălai". Sau faptul că nu sunt destui oameni pentru două echipe de fotbal. Se joacă în maxim 7 totuși. În mai mulți devine o încâlceală nasoală în fața unei singure porți.

## Cel mai mișto

E că nu-ți scuipi plămânii afară de la alergat.

## Unde?

Oriunde se joacă și fotbal. Pe iarbă, în vreo grădină, pe vreun maidan din zonă sau în parcarea de lângă bloc. Sau în curtea școlii.

## Cel mai aiurea

E cam haotică treaba. Spațiul e aglomerat și dacă nu știi să "te ataci" [adică să driblezi, să "faci scheme"] nu e chiar așa distractiv.

## Vocabular

Victorie, corner, fault, hent, "careu", "ieși din poartă că tu ții cu ăștia".

## Ponturi

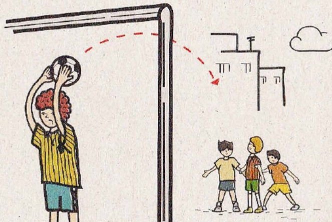
1. Ca portar, po să ai parti-pris-uri. Dacă ții cu unii, po s-arunci discret mingea mai spre ei [unde i-ai văzut că s-au așezat înainte să te întorci cu spatele]. Și, evident, po să le și lași goluri dar nu prea multe sau prea ușor, că bate la ochi.

2. Cam ca la orice sport cu minge și poartă, e de preferat ca poarta să aibă toate 3 barele. Cu cât ele lipsesc [dacă poarta e, de exemplu, delimitată de două pietre așezate pe jos] cu atât vor fi mai multe discuții de tipul "N-avea, mă, cum să fie gol, că a trecut pe aici, e afară, uite."

LA MĂLAI

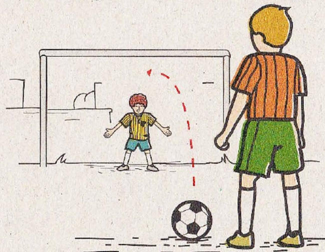
## 1 ARUNCAREA

Sunt aceleași reguli ca la fotbal, doar că se joacă la o singură poartă, iar portarul trebuie să "apere tot". Jocul începe cu portarul care stă cu fața la poartă și aruncă mingea în spate, peste cap.



## 2 PENALTY

"La trei cornere, careu" înseamnă că la trei cornere adunate de una dintre echipe, cealaltă are dreptul la un penalty. Evident, se poate juca și cu corner normal.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne aruncăm unii peste ceilalți.

## Câți joacă?

Minim 3 - 4 oameni în fiecare echipă. Maxim vreo 7, în mai mulți devine complicat de sărit.

## Cel mai mișto

Să ai oameni mici în echipă - sar mai ușor și au șanse mai mici să cadă, odată aterizați.

## Cel mai aiurea

Să stai aplecat și să nimerească vreun grăsan pe tine. Sau pur și simplu să te nimerești în zona de mijloc a "trenulețului", unde de obicei se adună cea mai mare greutate.

## Unde?

Ideal pe pământ, din cauza riscului crescut de căzături. Deci, la iarbă verde, în grădină, în curte, în parc și mai rar pe beton.

## Vocabular

Lapte gros, "stai pernă", "stați capra", "capul la cutie", "n-are vârf!", "acuma are", "au".

## Ponturi

1. "Stâlpul" se poate chiar rezema de un stâlp, un copac sau un perete, pentru a nu fi luat înainte de trenulețul uman din fața sa.

2. Dacă primii săritori sar prost, următorii săritori e posibil să nu mai aibă loc. Riscă în felul ăsta să cadă de pe grămadă, producând indezirabilul, respectiv inversarea rolurilor celor două echipe.

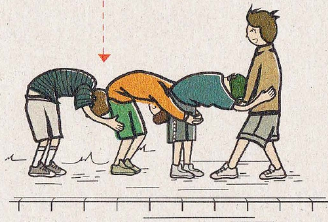


# LAPTE GROS

# LAPTE GROS

## 1 POZIȚIA

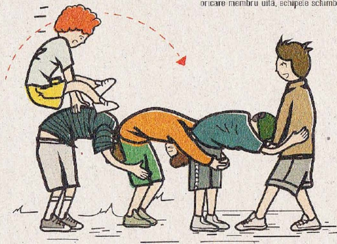
Unul dintre jucători e desemnat "pernă" sau "stâlp". În calitate de "pernă", își împreunează palmele undeva în zona abdomenului. Primul jucător al primei echipe își reazemă capul în respectivele palme împreunate, stând aplecat, într-o poziție aproape similară cu cea a "caprei", din jocul cu același nume. Următorul jucător se apleacă la rândul său și își așază capul între picioarele primului jucător, ținându-se cu mâinile de coapsele acestuia. Și tot așa, până ce la final rezultă un soi de trenuleț uman de "capre".



## 2 JOCUL

Membrii celei de-a doua echipe trebuie să sară pe rând, în spatele echipei "aplecate". Cam ca la Capra, dar rămânând nemișcați odată ce aterizează. Dacă sar toți și nimeni nu cade, primul jucător al echipei "săritoare" trebuie să arate, folosindu-se de mână, o cifră de la 1 la 5, arbitrului, adică stâlpului.

Jucătorii aplecați, trebuie să ghicească. Dacă ghicesc, echipele schimbă locurile. Dacă nu, jocul se reia cu aceleași poziții.
Odată aterizat pe spatele cuiva, nu ai voie să te miști sau să atingi pământul cu piciorul. Dacă se întâmplă oricare dintre astea, echipa ta trece la "aplecat". Toți jucătorii trebuie să strige "lapte gros" înainte de săritură. Dacă oricare membru uită, echipele schimbă locurile.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să aruncăm cu bani la perete. Și probabil pentru că ploua afară și ne plictiseam în scara blocului.

## Câți joacă?

Cel puțin 2, maxim undeva în jur de 7 - 8, probabil.

## Cel mai mișto

E probabil cel mai simplu joc din univers.

## Cel mai aiurea

Să pierzi bani. Să pierzi bani la Liniuță e așa... mic și meschin și total lipsit de poveste.

## Unde?

Oriunde există un perete și o suprafață relativ netedă la baza lui - în scara blocului, pe holul școlii, la bordură, etc.

## Vocabular

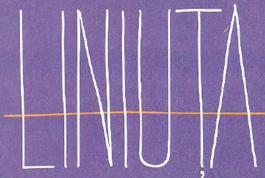
"Liniuță" [care se strigă atunci când cineva reușește să aterizeze cu moneda fix la baza peretelui], "primul/al doilea/al treilea la rând", " - Ce-ai făcut, mă, cu banii? / - I-am pierdut la Liniuță".

## Ponturi

1. Se pare că imprimarea unui efect de rotire în sensul acelor de ceas, în momentul aruncării, ar avea șanse mai mari de a stabiliza moneda și de a o face să aterizeze mai precis.

2. Se poate juca pe bani sau pe puncte. Dacă se joacă pe bani, câștigătorul rundei [sau al unui anumit număr de runde, stabilit de comun acord] ia toate monezile, adică banii.

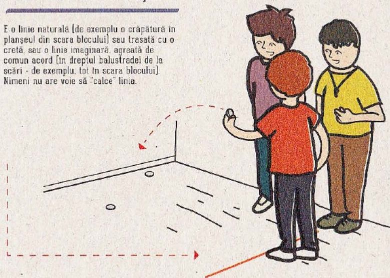




LINIUȚA

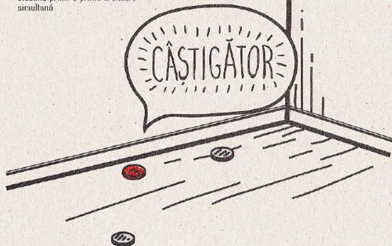
## 1 LINIA DE DEMARCAȚIE

E o linie naturală (de exemplu o crăpătură în planșeul din scara blocului) sau trasată cu o cretă, sau o linie imaginară, agreată de comun acord (în dreptul balustradei de la scări - de exemplu, tot în scara blocului). Nimeni nu are voie să "calce" linia.



## 2 PERETELE

E chiar un perete, la care jucătorii aruncă, pe rând, cu monezi. Jucătorul a cărui moneda aterizează cel mai aproape de baza peretelui, câștigă runda. Ordinea de aruncare poate fi stabilită printr-o primă aruncare simultană.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne testăm limitele flexibilității.

## Câți joacă?

5 - 6 oameni. Cu cât mai mulți, cu atât mai greu de încălcit și descâlcit.

## Unde?

Afară sau în casă.

## Ponturi

Cu cât te pui într-o poziție mai incomodă, cu atât va trebui să petreci mai mult timp în ea. Deci nu te pune într-o poziție foarte incomodă.

## Cel mai mișto

E, cu siguranță, să reușești să-i descurci.

## Cel mai aiurea

E să-ți scrântești vreo gleznă sau să faci vreo întindere sau vreun cârcel. Deși când ești mic nu prea faci întinderi sau cârcei.

## Vocabular

Mațele încurcate/Ițele încâlcite. "au", "aaau", "aaaaaau au au au".

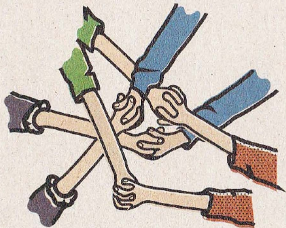
# MAȚELE ÎNCURCATE

SAU

ITELE ÎNCÂLCITE

## 1 ÎNCURCATUL

Jucătorii se iau de mâini și formează un cerc. După care se învârt, se răsucesc, se încalecă și se încâlcesc, realmente, nedându-și niciodată drumul la mâini. În tot acest timp, "descurcătorul" stă undeva mai deoparte, cu spatele la grup.



## 2 DESCURCATUL

"Descurcătorul" trebuie, după cum îi spune și numele, să descurce mulțimea încâlcită, însă fără ca jucătorii să dea drumul mâinilor.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să facem mişto unii de alții.
Şi, eventual, ca să ne-ncălzim pentru fotbal.

## Câţi joacă?

Maxim 5 - 6 oameni.

## Unde?

La iarbă verde, în parcare, în curtea şcolii, în parc.

## Cel mai mişto

E să reuşeşti, de exemplu, să-l faci "măță" [în locul tău] pe cine ştie ce supermeseriaş al fotbalului din cartier, de cele mai multe ori printr-o greşeală absolut întâmplătoare care ştii că nu se va mai repeta niciodată.

## Cel mai aiurea

Ca măță, e să-ți iei o minge în figură. Se cheamă că n-ai interceptat propriu-zis, eşti măță în continuare şi ți-ai luat şi o minge în față.

## Ponturi

Dacă se joacă în parcări, există riscul de a trebui să te bagi pe sub maşini după minge. La fel cum dacă se joacă în apropierea cine ştie cărei "grădini" din fața blocului, există întotdeauna, ca la mai toate jocurile cu mingea, pericolul pensionarului neprietenos care ori taie mingea, ori nu o mai dă înapoi.

## Vocabular

Mața, "eşti măță", "nu mai da, mă, ca țăranu', că nu jucăm la perete."

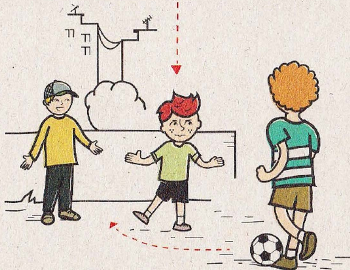
MÂȚA

SAU

MĂGĂRUȘUL

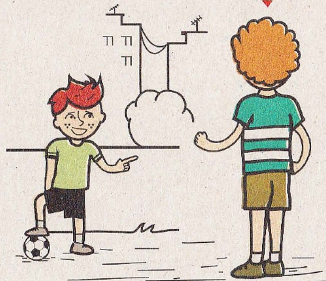
## 1 MÂȚA

Pasăm mingea de la unul la celălalt iar unul dintre noi, respectiv mâța, trebuie s-o intercepteze.



## 2 NOUA MÂȚĂ

Dacă reușește, ultimul care atinge mingea înainte de interceptie, devine mâță. Iar fosta mâță îi ia locul. Adică fizic, pe teren. Se așază în locul lui.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să învârtim nasturi.

## Câți joacă?

Unul singur. Ceilalți se uită. Sau își fac și ei sfârlele lor.

## Unde?

Oriunde. Mai puțin la școală, în timpul orelor (greluț de învârtit nasturele sub bancă).

## Ponturi

După cum am spus deja - un nasture ceva mai greu, sfoară rezistentă și mișcări atente, ca să nu-ți dai singur peste față.

## Cel mai mișto

Un nasture greu, plus o sfoară rezistentă și ceva mai lungă, face întreaga demonstrație de "învârtire - depărtare - apropiere" ceva mai spectaculoasă. Și mai riscantă.

## Cel mai aiurea

E, ca în euforia învârtitului, să te trosnești singur cu nasturele peste gură sau nas.

## Vocabular

Sfârla/nasturele, "au", "doar ți-am spus să faci sfoara aia mai scurtă".

## Recuzită

Un nasture și o sfoară.



# NASTURE

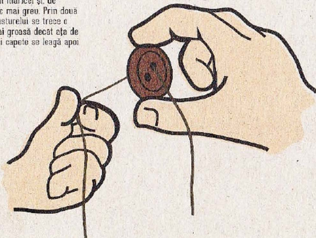
NASTURE

SAU

SFÂRLĂ

## 1 OBIECTUL

Jucăria se confecționează dintr-un nasture ceva mai măricel și, de preferință, un pic mai greu. Prin două dintre găurile nasturelui se trece o sfoară - ideal mai groasă decât ața de papiotă, ale cărei capete se leagă apoi între ele.



## 2 ÎNVÂRTITUL

**A.** Învârte - sfoara se ține prinsă între arătătoare, în timp ce nasturele, așezat la mijlocul ei, e folosit ca "greutate" pentru a învârti sfoara înspre în față, imprimându-i inerție de mișcare.

**B.** Depărtează ușor - apoi cele două degete, trag ușor spre laterale, menținând inerția de învârtire a nasturelui, pentru ca apoi să se...

**C.** Apropie ușor - cele două mâini se apropie ușor între ele, pe măsură ce inerția de învârtire contrage sfoara, făcând-o mai mică.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne exersăm voleul.

## Câți joacă?

Se joacă în minim trei oameni, maxim în jur de 5 - 6. Un jucător stă în poartă, restul stau într-un soi de semicerc în fața porții.

## Unde?

Oriunde există o poartă cu tot cu bară transversală, fie că e poartă - poartă sau bară de scuturat covoare. Dar nu la o poartă de stadion.

## Ponturi

Nu șuta dacă cel care îți ridică mingea nu a ridicat-o suficient. Șutează doar din poziții confortabile, din care ești sigur că o să dai gol. Dacă nu ești sigur, mai bine ridică mingea la rândul tău altcuiva.

## Cel mai mișto

E să reușești goluri cu călcâiul.

## Cel mai aiurea

E să joci pe ploaie. Mai ales ca portar.

## Vocabular

Gol, cap, genunchi, "afară, treci în poartă", "dați și voi mai plasat, nu numa' bombe".

36

# Nemțească

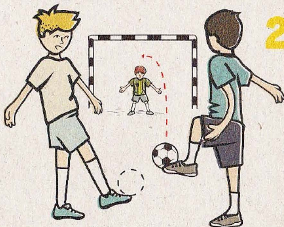
# NEMȚEASCA

SAU

21

## 1 POARTA

Se joacă la o poartă - poartă, nu la o poartă marcată prin pietre așezate pe pământ, sau prin bețe înfipte. De obicei, asta înseamnă ori o poartă din curtea școlii, ori o bară de bătut covoare.



## 2 VOLEUL

Voleurile sunt singura formă de șut acceptată. Dacă mingea atinge pământul înainte să intre în poartă, dacă trece pe lângă poartă sau dacă e prinsă de portar, autorul șutului trece în poartă.

## 3 PUNCTELE

Un gol din șut normal e un punct, unul cu genunchiul e două, unul cu capul, trei, iar unul cu călcâiul, patru puncte. Fiecare jucător acumulează puncte când e în poartă, iar când se ajunge la 21, de exemplu [sau 11 sau orice alt prag stabilit de comun acord], respectivul iese din joc, fiind înlocuit de următorul jucător cu cele mai multe puncte acumulate. Cine rămâne la sfârșit cu cele mai puține puncte, câștigă.

Dacă cineva are 20 de puncte, însă, poate începe să 'vâneze'. Adică, dacă în timp ce e în poartă, prinde mingea șutată, îi poate vâna pe ceilalți cu ea. Cine e nimerit, trece în poartă. Dacă portarul nu nimerește pe nimeni, jocul se reia.

Plus, dacă cineva aflat în poartă are 19 puncte, trebuie "scos afară" printr-un gol cu genunchiul sau cu două goluri din șut normal. Dacă, din greșeală, careva dă gol cu capul, numărătoarea se reia de la unu în cazul respectivului portar.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne perfecționăm precizia șutului la poartă, probabil.

### Câți joacă?

Cam 5 - 6 oameni. Ca în cazul multor altor jocuri, dacă-s mai mulți, mai mult aștepți decât joci.

### Unde?

Oriunde există o poartă sau o bară de bătut covoare care poate fi folosită pe post de poartă.

### Ponturi

Ca și la Turul Franței, dacă te știi mai slab decât ceilalți, încearcă să fii primul la lovituri.

### Cel mai mișto

E chiar să nimerești bara.

### Cel mai aiurea

E să fii la rând după cel mai șmecher la fotbal din gașcă.

### Vocabular

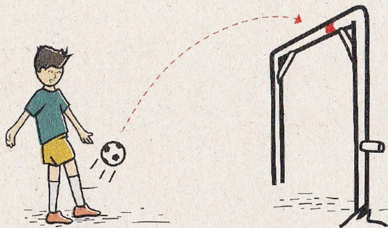
Obligata/obligatea, "obligat!", "afară", "Bă, tu trișezi. N-ai cum să nimerești de fiecare dată.."

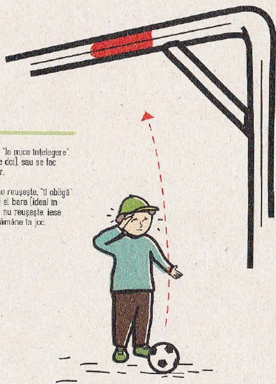


# OBLIGATEA

## 1 POARTA

E nevoie de o poartă adevărată - cu toate cele 3 bare și, ideal, plasă sau un gard în spate.





## 2 BARA

Ordinea de șut se stabilește "la mica înțelegere", sau se dă cu banul (doi câte doi), sau se fac jonglerii cu mingea pe picior.

Scopul e să lovești bara. Cine reușește, "îl obligă" pe următorul să lovească și el bara (ideal în același loc). Dacă următorul nu reușește, iese afară. Câștigă ultimul care rămâne în joc.

# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că ne plăcea suspansul.

## Câţi joacă?

7 - 8 jucători.

## Cel mai mişto

E să fii sfetnic. Sfetnicul are o poziţie privilegiată. Pe lângă faptul că ştie ora la care urmează să se întâmple panica, are şi rolul de a induce în eroare ceata rotitoare. Şi de obicei cam asta face.

## Recuzită

O eşarfă sau un fular.

## Unde?

În orice spaţiu unde se pot împrăştia 6 - 7 copii, fără să se izbească de diverse obiecte în momentele de panică generate de apariţia omului negru. Şi, ideal, unde există şi posibile ascunzători în apropiere.

## Cel mai aiurea

Să te panichezi atât de tare la venirea omului negru, încât să nu mai ştii de tine şi, încercând să scapi, să te loveşti de pereţi, scaune, copaci, alţi copii, ş.a.m.d.

## Ponturi

Sfetnicul are, deci, puterea de a crea panică şi confuzie generală prin simpla accentuare a cifrei în timpul intonării lui "Ceasul bate ora DOUĂ...". Sau prin inserarea unei mici pauze generatoare de tensiune după "...omul negru...", respectiv înainte de "n-a venit". Doar că dacă faci lucrurile astea prea des, la un moment dat copiii nu se mai panichează.

## Vocabular

"Omul negru", "sfetnic", "ceasul bate ora două, omul negru n-a venit!", "ceasul bate ora trei, omul negru a veniiit!", "te-am prins, eşti!", "a, a, au, piciorul", "doar v-am zis să daţi masa aia la o parte".



# OMUL NEGRU

## OMUL NEGRU

# 1 CERCUL

Jucătorii se țin cu toții de mână și formează un cerc. Unul dintre ei e "sfetnic". Asta înseamnă că a stabilit, în prealabil, cu omul negru, o oră la care el [omul] să-și facă apariția. Până atunci, omul negru așteaptă separat, ascuns undeva în apropierea cercului.

"ORA UNU A VENIT, OMU' NEGRU N-A SOSIT!"

# 2 OMUL NEGRU

Jucătorii se țin de mână și se învârt în cerc, în timp ce intonează cu toții, în ritmul pașilor (pe cât posibil) "Cea-sul ba-te o-ra u-nu, o-mul ne-gru n-a ve-nit." Secundele trec, ora, nu-i așa, înaintează, iar în momentul în care ceasul bate ora convenită, omul negru țâșnește din ascunzătoare și încearcă să prindă pe oricare dintre copii. Cel prins, devine la rândul lui/ei omul negru. Dacă omul nu prinde pe nimeni, jocul se reia.

# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că ne uitam la multe filme polițiste.

## Câți joacă?

10 - 15 copii în total. În mai mulți, se lungește prea mult.

## Unde?

Într-un perimetru desemnat și cât mai necirculat de mașini. Pe aleile și în grădinile dintre blocuri, în principiu.

## Ponturi

Fii mereu cu ochii [și urechile] în patru.

## Cel mai mișto

E să zici tu "Pac-pac, ești mort!" înainte ca "atacatorul" să apuce să termine de zis același lucru.

## Cel mai aiurea

E să fii eliminat în primele 5 minute.

## Vocabular

Pac-pac, ești mort!/Soma-soma.
"- Ești mort! / - Am zis înaintea ta!"

## Recuzită

Bucăți de crengi de copac în formă de pistol.

39

**PAC PAC**

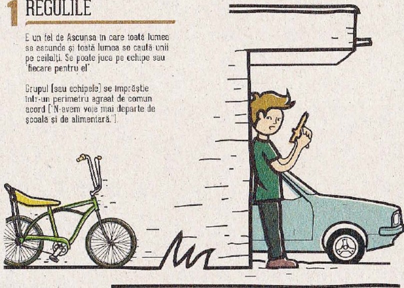
SAU

**SOMATA**

# 1 REGULILE

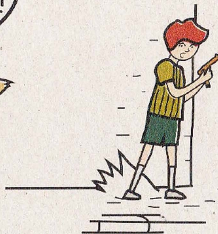
E un fel de Ascunsa în care toată lumea se ascunde și toată lumea se caută unii pe ceilalți. Se poate juca pe echipe sau "fiecare pentru el".

Grupul [sau echipele] se împrăștie într-un perimetru agreat de comun acord ["N-avem voie mai departe de școală și de alimentară."].



# 2 PISTOLUL

Apoi, începe căutarea. Cine depistează un alt jucător [sau adversar, dacă se joacă pe echipe] trebuie să spună repede "Pac-pac, ești mort!", îndreptând "pistolul" spre respectiva victimă. Cine zice primul [uneori victima poate răspunde înainte ca "agresorul" să termine de zis propoziția], îl elimină pe celălalt.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să jucăm ceva cu mingea, dar fără să alergăm.

## Câți joacă?

4 oameni, plus cel puțin încă unul care stă pe tușă. În total pot fi până la 10 oameni, dacă se joacă repede. Există și variante cu 6 și cu 8 pătrățele dar acolo lucrurile se complică iar fiecare jucător are șanse mai mari să se plictisească.

## Cel mai mișto

E să fii suficient de meseriaș încât să rămâi "director" cât vrea mușchiul tău.

## Cel mai aiurea

E să se alieze ăilalți împotriva ta și să plănuiască să te scoată din joc. De obicei, reușesc.

## Unde?

Într-o parcare mai ferită, pe o stradă mai puțin circulată de cartier, în parc, în curtea școlii.

## Vocabular

Pătrata, pătrățica, director-inginer-maistru-muncitor, rege-prinț-cavaler-slugă, stai pe tușă/"afară/altu' mai bun", "pac" și "m-ai servit finuț", "și l-am turnat pe fraier"

## Ponturi

1. Servele de picior sunt de obicei mai puternice și mai greu de controlat de către cel care le primește. Sunt de multe ori folosite, prin urmare, dacă vrei să retrogradezi pe cineva, rapid. De obicei, se stabilește la începutul jocului dacă se servește cu mâna sau cu piciorul.

2. Mai există servele de mână dar "cu efect", la care atunci când arunci mingea, îi imprimi din încheietură și din degete un efect de învârtire accentuat (înspre înainte).

# PĂTRĂȚICA

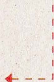
SAU

REGE-PRINȚ-CAVALER-SLUGĂ

## 1 TERENUL

| | |
|---|---|
| I. (INGINER) | D. (DIRECTOR) |
| MA. (MAISTRU) | MU. (MUNCITOR) |

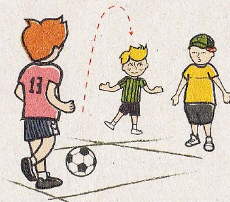
E ca un teren de tenis de picior x 2. Se desenează [cu cretă, cărămidă, BCA sau chiar vopsea - dacă vrei să știi o treabă] un pătrat mare, cu latura de 7 - 8 metri, care e apoi împărțit în 4 pătrate egale. Într-o pătrățică se scrie "Mu" [adică "muncitor", adică "slugă"], în cea imediat următoare în sensul acelor de ceasornic "Ma" [adică "maistru", respectiv "cavaler"], urmată de "I" [adică "inginer", adică "prinț"] și respectiv "D" [adică "director", respectiv "rege"].



## 2 SERVA

Se "servește" [din mână sau cu piciorul] în diagonală. Servește întotdeauna pierzătorul. La fiecare greșeală [sau la trei greșeli, dacă sunt puțini oameni "pe tușă"] ești retrogradat iar cel în locul căruia te așezi, trece în locul tău. Cine ajunge la muncitor și greșește, iese afară.

Cine intră în joc, intră obligatoriu pe la muncitor și trebuie să ajungă sus prin propriile forțe - fie ele abilități sportive, fie manipulative ("Lasă-mă și pe mine la 'director' că-ți dau surprizele alea ca să-ți termini colecția").



## 3 SCHEME

După servă, cel care primește, poate trimite mingea în oricare dintre pătrățele. Cei care primesc mai departe, trebuie să țină mingea în joc, la rândul lor. Oricine dă mingea afară, retrogradează.

Nu ai voie să jonglezi, dar ai voie să pui, de exemplu, stop [pe piept sau pe genunchi] și să lovești mingea dup-aia.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să dăm cu mingea-ntr-un perete.

## Câți joacă?

Minim doi, maxim în jur de 7 - 8. Riscul de debandadă generală crește direct proporțional cu numărul jucătorilor.

## Cel mai mișto

E să nimerești "muchia" sau "cantul" peretelui - dacă peretele e, de exemplu, partea laterală a unui bloc. Mingea se respinge urât și departe, iar, de obicei, următorul la rând nu mai are nicio șansă să nimerească peretele. Poți obține același efect dacă nimerești vreo gaură din perete sau vreo zonă fără tencuială din care mingea se respinge aleatoriu.

## Unde?

Oriunde există un perete dincolo de care să nu doarmă cineva [copiii mici de la parter, de exemplu] sau să nu învețe altcineva [copiii de la școală sau de la grădiniță, de exemplu] și o suprafață cât de cât "practicabilă" în fața lui.

## Cel mai aiurea

E să fii după ăla care nimerește "cantul".

## Vocabular

Perețelul/Tigăitea/La perete, ești "1", ești "1", etc., afară, "frate, e a treia minge pe care o dai pe școală...".

## Ponturi

1. Se pot trasa linii care să delimiteze terenul, dar de obicei e mai mișto fără, mai la liber, așa.

2. Dacă, de exemplu, trebuie să lovești de foarte aproape de perete, poți șuta "în unghi" obtuz, trimițând mingea foarte în lateral și punând, în felul ăsta, probleme următorului jucător.

3. Opțional, se poate juca și cu rachete și mingi de tenis. Caz în care linie orizontală de pe perete devine obligatorie, iar mingea nu are voie să cadă mai mult de o singură dată înainte de a fi lovită. Însă odată cu rachetele de tenis, cresc exponențial și șansele de a da mingea pe clădirea la peretele căreia se desfășoară jocul.

41

# PARE-TELU

**PEREȚELUL**

SAU

**TIGĂITEA, LA PEREȚE**

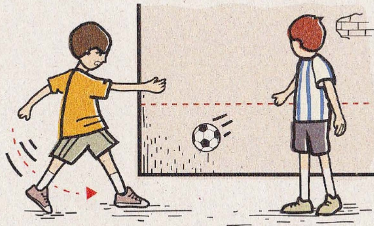
## 1 PERETELE

E folosit ca țintă și, respectiv, suprafață de respingere. Dacă vrem să facem lucrurile mai interesante, trasăm o linie orizontală pe perete, cam la un metru înălțime. Linia e opțională, însă. Se poate juca și la perete, pur și simplu.

## 2 ȘUTURILE

Mingea trebuie 1. să lovească peretele și 2. să lovească peretele deasupra liniei, dacă ea există. Dacă lovește dedesubt, jucătorul în cauză e penalizat ["e 't'" de la "tigăitea", la fel cum dacă greșești, la fazan "ești 'f'", apoi "a", apoi "z", și așa mai departe] sau, mai simplu, iese direct afară.

Ordinea de joc se stabilește "la mica înțelegere", prin "jonglerii" [cine face cele mai multe jonglerii cu mingea pe laba piciorului e primul, următorul al doilea, și tot așa - asta dacă vorbim de minge de fotbal] sau prin numărători.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne irităm unii pe ceilalți.

### Câți joacă?

Țintașul și ținta. Impropriu spus "joacă".

### Unde?

Oriunde există planta asta sau păpădii.

### Ponturi

Nu există.

### Cel mai mișto

E chiar să nimerești ținta. De obicei țumburucul ăla sare contraintuitiv.

### Cel mai aiurea

E să fii alergic la puful de păpădie, de exemplu.

### Vocabular

"Pistol" [deși nu se cheamă neapărat așa: dar nici în vreun alt fel], "faza aia cu păpădia", "știi că po' să faci așa?", "a, ok".

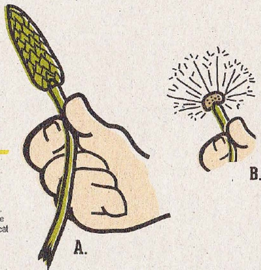


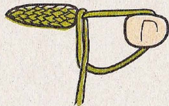
# PISTOL DE PĂTLAGINĂ

# PISTOL DE PĂTLAGINĂ

## 1 PLANTA

Se ia un fir de pătlagină [figura A] - seamănă puțin cu păpădia însă are tulpina ceva mai subțire iar în vârf are un soi de țumburuc pe post de inflorescență. Sau, în lipsa pătlaginii, se ia o păpădie [figura B], căreia i se dau pufii jos, sau nu. Se smulge de cât mai aproape de rădăcină.



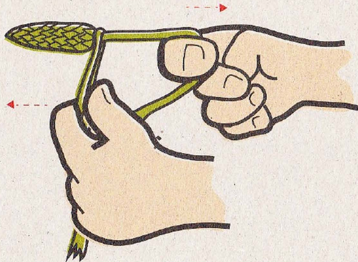



## 2 NODUL

Apoi se aduce baza tulpinei în jurul țumburucului, ca în desen.

## 3 "GLONȚUL"

Cu țumburucul orientat către țintă, se trage de partea de tulpină de sub țumburuc. Efectul e că țumburucul se rupe de tulpină cu o viteză surprinzătoare și funcționează pe post de "glonț".



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne dăm mari.

## Câți joacă?

"Scamatorul" și, indirect, admiratorii.

## Unde?

Deasupra unei suprafețe ignifuge. Întotdeauna.

## Ponturi

Șmecheria nu trebuie niciodată făcută în apropierea a orice ar putea lua foc. Iar chibritul aprins trebuie stins imediat după ce a sărit dintre "antene".

## Cel mai mișto

E chiar să-ți iasă.

## Cel mai aiurea

E să te arzi cu chibritul care produce "șmecheria".

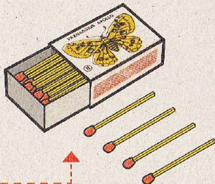
## Vocabular

"Poartă"/"arc din chibrituri" (deși nu se cheamă neapărat așa). "Stinge-!. Stinge-l! Stinge-l!!"



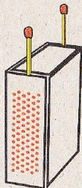
# POARTA

# POARTĂ
[de chibrituri]




## 1 CUTIA

Se ia o cutie obișnuită de chibrituri, se scot 4 chibrituri din ea. Se închide cutia.

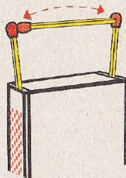


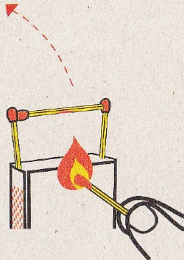
## 2 LATERALELE

Două dintre ele se înfig între tăvița cutiei și husă, ca și cum ar fi două antene. După modelul din desen.

## 3 POARTA

Apoi, al treilea se așază între capetele celor două "antene".





## 4 ȘMECHERIA

După care se aprinde al patrulea chibrit, cu care se dă foc în centru, celui de-al treilea [cel așezat între "antene"]. După 2 - 3 secunde, chibritul care arde va sări pur și simplu dintre "antene", spre surprinderea moderată a celor de față.

# DE CE JUCAM ASTA?

Probabil pentru că eram inconştienţi.

## Câţi joacă?

Oricâţi. Dar nu joacă unii cu ceilalţi, ci pur şi simplu pocnesc aiurea.

## Cel mai mişto

E să pocneşti cât mai tare cu cât mai puţine "paie" [adică pucioasă de chibrituri].

## Vocabular

Pocnitori, "paie", tun, cutie de Ness, carbid, obertainer, doză de injector, "nu pune, fraiere, nouă paie, că păţeşti ca Gică".

## Unde?

În zone mai puţin circulate. Pe "malul gârlei", prin vreun parc mai ferit, etc.

## Cel mai aiurea

Riscurile sunt evidente şi enorme. De la zgârieturi, la arsuri, la cine ştie ce alte minunăţii. Pocnitorile sunt singurul dintre jocurile din colecţia de faţă, de care generaţiile viitoare [copii şi adulţi deopotrivă] se pot lipsi, fără probleme.

## Ponturi

1. Nimeni n-ar trebui să pocnească niciodată cu mai mult de 3 - 4 "paie". "Un pai" - pucioasa de pe un singur chibrit.

2. Întotdeauna te uiţi pe cât posibil în altă parte decât la pocnitoare, atunci când ea pocneşte. Şi tot timpul pocneşti cât mai departe de corp posibil. Şi de alţi oameni, evident.

3. La troască, te asiguri că şi obertainerul şi cuiul sunt bine prinse cu sârmă de braţele pocnitorii. Dacă nu-s prinse bine, există şanse să ţi se împrăştie pocnitoarea în momentul bubuiturii.



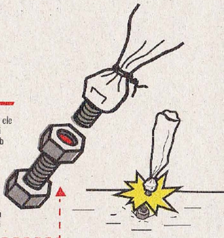
# POCNITORI

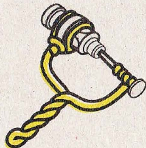
NU ÎNCERCAŢI AŞA CEVA ACASĂ
SAU ORIUNDE ALTUNDEVA

## POCNITORI

## 1 POCNITOARE SIMPLĂ

Două șuruburi, unite printr-o piuliță. Unul dintre ele e înfășurat cu capătul unei bucăți de folie/pungi de plastic făcută sul. Apoi, folia e fixată pe șurub cu o sârmă. Piulița se învârte puțin pe șurub, cât să stea relativ fixă. Înăuntrul piuliței se pune pucioasă de chibrit, după care în spațiul rămas în interiorul său, se înfiletează celălalt șurub. După care se aruncă în aer [către un perimetru nepopulat] și se așteaptă să pocnească la contactul cu solul - cu betonul sau asfaltul adică, pe pământ nu pocnește că e prea moale.



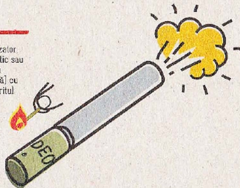


## 2 TROASCĂ / CIOCĂNEL

Un obertainer [adică "doza" dintr-un robinet], un cui și o sârmă. Sârma se împletește într-o structură similară cu cea a unei praștii, doar că cele două "brațe" se lasă mai lungi. Un braț fixează "obertainer"-ul, iar celălalt cuiul. În obertainer se pune pucioasă, apoi se fixează cuiul în el. Apoi, se lovește partea cu cuiul, de obicei de bordură.

## 3 TUB CU CARBID

Un flacon de deodorant cu pulverizator, tăiat de la jumate, o țeavă de plastic sau metal, carbid. Se asamblează ca în desen, se amestecă apă [sau salivă] cu carbid, se agită și se apropie chibritul aprins de orificiul făcut în flacon. "Tunul" se ține îndreptat într-o direcție fără oameni.



## 4 CUTIE DE NESS

Cam același principiu ca la tubul cu carbid, doar că amestecul se realizează în cutia de Ness, iar flacăra e apropiată de orificiul făcut pe fundul cutiei.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne "băgăm în seamă" de la distanță unii pe ceilalți.

## Câți joacă?

Oricine, oricâți, oricând, dar cu multă atenție.

## Unde?

Oriunde. Mai puțin în casă. În principiu din cauza riscului de a-ți fi confiscat obiectul distracției de către părinți.

## Ponturi

Praștiile sunt mai periculoase decât par. Așa că cel mai bine e să nu le îndrepți niciodată către persoane, fie ele și îmbrăcate.

## Cel mai mișto

E să ai praștii foarte mici și discrete așa încât să le poți ține în mânecă sau chiar în palmă fără să le observe nimeni.

## Cel mai aiurea

E să-ți iei scoabe pe piciorul gol.

## Vocabular

Praștii, țintă, scoabe/invizoace, carboabe [scoabe din cablu gros]. "A zis Petronela că dacă te prinde, îți face praștia aia supozitor".



# PRAȘTII

# PRAŞTII

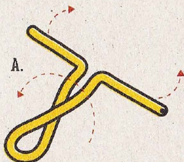
SAU

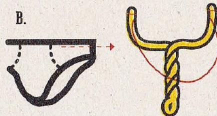
PIŞCARNIŢE

Praştiile nu sunt un joc în sine. Sunt, la fel ca Pocnitorile, Cartul cu rulmenţi, Pistolul de păpădie, Castana cu elastic, Sfarla şi Poarta din chibrituri, mai degrabă o preocupare decât un joc propriu-zis.

## 1 PRAŞTIA

În varianta ei cea mai populară printre betoanele de oraş, praştia e fabricată dintr-o bucată de cablu ceva mai gros. Ca şi ţevile cu cornete, ea e o mărturie a meşteşugului posesorului său, care de obicei e şi cel care o foloseşte. Praştiile sunt, prin urmare, de felurite dimensiuni, culori şi modele. Dar, în esenţă, toate au un mâner, o "ţintă", un elastic şi "muniţie".



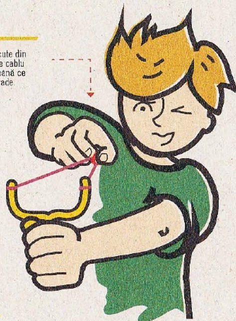




### ELASTICUL

Elasticul e un "fir" de elastic, scos cu multă grijă şi atenţie dintr-o bandă de elastic, luată de la o pereche de pantaloni sau chiloţi mai nepurtaţi. Elasticul e apoi ataşat ca în figura alăturată, decupând învelişul de plastic de pe capetele "ţintei", iar apoi punându-l la loc, cu tot cu elastic în interior.

## 2 MUNIŢIA

Scoabele, sau "invizoacele", sunt făcute din cablu. În esenţă, se ia o bucăţică de cablu de vreo 2 centimetri şi se îndoaie până ce formează un unghi de 35 - 40 de grade. Rezultă muniţie.



### SCOABELE:

Se trage aiurea, în ţinte imaginare sau existente, dar pe cât posibil neînsufleţite: copaci, frunze, mingi, la ţintă [mai rar].

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să alergăm bezmetici prin cartier.

## Câți joacă?

Minim 4 - 5 ca să fie distractiv. Și maxim 10, din același motiv.

## Cel mai mișto

E să ai condiție fizică bună. Deși atunci toată lumea te urăște pentru că, probabil, câștigi tot timpul.

## Vocabular

Prinsa/atinsa/leapșa, "na-ți-o"/"ți-am dat-o", roșu [/verde/gablen/restul culorilor], urs [/lup/jder/restul animalelor], "cic-cic, casa" [în cazul Prinsei pe cățărate și posibil și al celei pe ouate], "da, da' acolo n-ai voie".

## Unde?

Într-un perimetru agreat de comun acord, care să nu fie foarte mare. De exemplu "în cartier" nu e un perimetru acceptabil.

## Cel mai aiurea

E să joci Prinsa pe cățărate, și, într-un moment de rătăcire, să te urci pe un stâlp de iluminat sau pe trunchiul unul copac, fără să apuci să ajungi la crengi. "Urci" e mult spus pentru că tot ce poți face, de fapt, e să te încolăcești în jurul lui cu mâinile și picioarele, încercând să rămâi suspendat acolo. Ceea ce se sondează invariabil cu prelingerea ta înceată, dar sigură, pe stâlp în jos, sub privirile perfide ale "prinzătorului" care te așteaptă să ajungi la pământ, ca să "ți-o dea".

## Ponturi

1. Nu te "urca" niciodată pe stâlpi de iluminat public sau în copaci la ale căror crengi nu poți ajunge, după cum spuneam.

2. Un lucru util e să poți face schimbări bruște de direcție și chiar să te lași pe vine dintr-o dată, făcându-l pe urmăritor să te depășească, din inerție.



# PRINSA

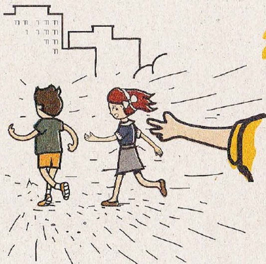
## PRINSA

SAU

LEAPŞA, ATINSA, ALERGATEA

## 1 PERIMETRUL

E o chestiune agreată de principiu, fără delimitări foarte precise. De exemplu: parcarea, în jurul blocului, curtea şcolii, "de la noi până la alimentară", etc. Chiar dacă asta generează aproape întotdeauna discuţii de tipul "Da, da' acolo n-ai voie."



## 2 ATINSUL

Prin numărătoare sau "la mica înţelegere", se desemnează primul "prinzător", adică ăla care aleargă primul după toată lumea. Respectivul trebuie să alerge după oricare dintre ceilalţi jucători şi să-l atingă, predându-i în felul ăsta "ştafeta" ["Na-ţi-o!"] Alergaţii au de obicei la dispoziţie un semnal de alarmă, care îi ajută să scape dacă pericolul se apropie prea tare. Semnalul depinde de tema jocului.

Dacă eşti atins, nu ai voie să-l atingi înapoi pe cel care te-a atins un anumit interval de timp [convenit de comun acord - de obicei, 3 - 5 secunde].

## 3 TEMA

Prinsa se poate juca pe culori, animale, pe căţărate sau pe "ouate", de exemplu. În cazul culorilor, "victimele" pot spune nume de culori, la fel cum în cazul Prinsei pe animale, pot zice nume de animale, ca să scape. Condiţia e ca respectivele cuvinte să nu se repete în timpul aceluiaşi joc [dacă spui ceva ce s-a mai zis, devii "prinzător"]. Când spui cuvântul, trebuie să "îngheţi". Dacă te mişti, devii "prinzător". Poţi relua alergarea doar dacă te atinge un alt jucător [care nu e "prinzător"] şi în felul ăsta, te "dezleagă".

La Prinsa pe căţărate, jucătorii se pot cocoţa pe gard, pe o maşină, pe un stâlp - în fine, orice e deasupra nivelului solului. Odată ce te-ai cocoţat, cel care te aleargă nu mai are voie să "ţi-o dea". La Prinsa pe ouate, te laşi pur şi simplu pe vine dacă-ţi simţi urmăritorul prea aproape - însă la fel ca la culori sau animale, nu te poţi ridica decât dacă vine şi te "dezleagă" careva.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne "vânăm" unii pe ceilalți cu mingea.

## Câți joacă?

De la 5 la 15 oameni. În mai puțin de 5, se termină prea repede. Peste 15, durează cam mult.

## Unde?

Într-un loc pe cât posibil drept [Rațele și Vânătorii în Pantă e mai puțin amuzant decat pare] și suficient de întins, încât 15 copii să aibă loc să se zbenguie în voie. În parcarea de lângă bloc, pe o străduță mai ferită, în curtea școlii.

## Ponturi

Cu cât e mai mică mingea, cu atât vânătorii o pot mânui mai ușor.

## Cel mai mișto

E să fii bun la handbal, de exemplu.

## Cel mai aiurea

Dacă vreunul dintre vânători face vreo glumă și în loc să arunce mingea cu mâna, șutează în ea, iar tu te nimerești pe traiectoria ei, e nasol.

## Vocabular

Rațele și vânătorii, "atins", "Ieși afară", "Nu, nu! Bă, am zis că n-aveți voie cu șut!".

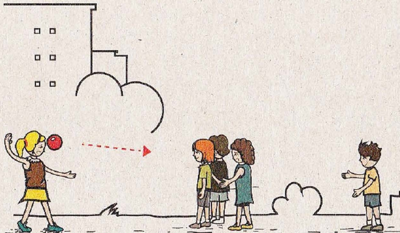


# RAȚELE ȘI VÂNĂTORII

# RAȚELE ȘI VÂNĂTORII

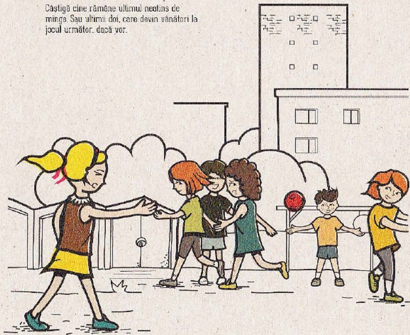
## 1 ARUNCAREA

O mână de copii se așază între alți doi copii, situați la o distanță apreciabilă unul de celălalt. Apoi, cei doi aruncă unul spre celălalt cu o minge, prin mulțime, încercând să nimerească pe câte cineva.



## 2 FERITUL

Câștigă cine rămâne ultimul neatins de minge. Sau ultimii doi, care devin vânători la jocul următor, dacă vor.



# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că eram doar doi și-o minge și n-aveam chef să jucăm altceva.

## Câți joacă?

Se joacă "unu" la unu" - deci doi.

## Cel mai mișto

E să respingi până în poarta adversă.

## Vocabular

Din poartă-n poartă/respinsea, două atingeri, careu/penalty, aut de poartă, "acasă, că mai ai de învățat", "hai, altul mai bun".

## Unde?

Oriunde există un teren "practicabil" - în curtea școlii, între blocuri sau oriunde altundeva unde se pot improviza două porți clar identificabile, la o distanță de 20 - 25 de metri una de cealaltă, cu careuri bine delimitate.

## Cel mai aiurea

E să fii "adversarul" de la punctul 2 de mai jos.

## Ponturi

1. La început se alege între minge și poartă. Ori se dă cu banul ori se fac "jonglerii" - cu mingea. Cine face cele mai multe, de obicei alege terenul - pentru că e considerat în general mai nasol să începi șutând primul.

2. Dacă adversarul a respins până foarte aproape de poarta ta, te poți așeza în fața lui când șutează: dacă respingi mingea în adversar, e careu pentru tine, pentru că se cheamă că el a atins mingea înainte de a doua ta atingere. Șmecherie.



# RESPINSEA

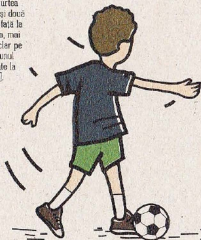
# RESPINSEA

SAU

# DIN POARTĂ-N POARTĂ

## 1 PORȚILE

E nevoie de două porți clar delimitate și identificabile. Adică ori porți - **porți**, din curtea școlii, ori două bare de bătut covoare [deși două bare de bătut covoare așezate fix față în față la vreo 25 de metri una de cealaltă sunt așa, mai mult o himeră] sau două porți desenate clar pe doi pereți aflați la o distanță apreciabilă unul de celălalt [două blocuri, de exemplu, aflate la 20 - 25 de metri distanță unul de celălalt].



## 2 "DOUĂ ATINGERI"

Ai voie să respingi mingea [prima atingere] cât mai departe. Chiar până-n poartă adversă. Dacă adversarul atinge mingea înainte ca tu să șutezi [a doua atingere], e "careu", adică penalty pentru tine. Așa că ori lasă gol, ori apără și e penalty.

Lovitura de începere e expediată din careu. În caz de gol, corner sau aut de poartă, mingea e repusă în joc din careul porții respective.

## 3 "CAREU" ȘI ALTE REGULI

Jucătorul care apără, n-are voie să iasă din careu. La 3 șuturi respinse în corner, adversarul are dreptul la un penalty. Penalty-ul se bate fie **a.** din poartă-n poartă, cu poarta adversă goală, fie **b.** de la jumatea terenului, iar portarul n-are voie să apere cu mâna, fie **c.** de la 11 metri, într-un singur picior, caz în care și portarul apără tot stând într-un singur picior.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne încâlcim degetele în ațe.

## Câți joacă?

Invariabil, doi jucători.

## Unde?

Oriunde. La școală în timpul pauzei, uneori și în timpul orei (dacă stăteai mai în spatele clasei și profu' la catedră), în fața blocului, în spatele blocului, în parc, în autobuz.

## Ponturi

Nu există.

## Cel mai mișto

E să-ți iasă treaba cu sforicica în "formă" de cerc la sfârșit.

## Cel mai aiurea

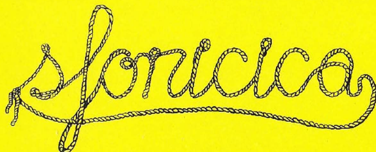
E să te încurci. Sau să joci cu cineva care nu știe să joace.

## Vocabular

Ațișoara/sforicica, scara mâței, "au, stai, nu mai trage de ea că mi-am prins degetele".

**NOTĂ: aici e prezentată una singură dintre "figuri". Dar împreună, putem încerca să le găsim și pe celelalte: pe www.infatablocului.ro.**

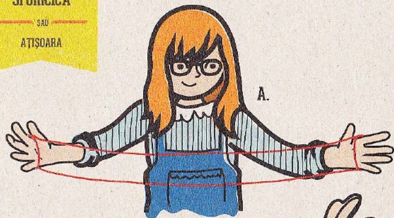
49



# SFORICICA

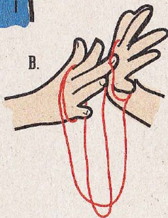
SAU

ATIȘOARA



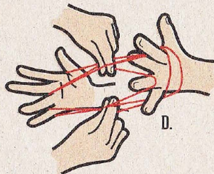

## 1 SFOARA

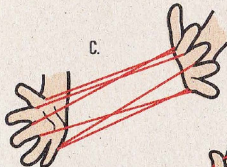
Se ia o bucată de sfoară lungă de 60 - 70 de centimetri, ale cărei capete se înnoadă.

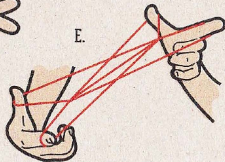



## 2 FIGURILE

Apoi se înfășoară pe după degete ca în schemele de mai jos. O altă persoană ia sfoara după anumiți algoritmi preciși de pe degetele primei persoane, după care prima persoană recuperează sfoara cu alte mișcări precise, și tot așa, până când sfoara revine la final la forma ei cea mai simplă, de "cerc".



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să sărim într-un picior, apoi în două, apoi iar într-unul.

## Câți joacă?

În jur de 7 - 8 copii. În mai mulți devine plictisitor până ce-ți vine rândul.

## Unde?

Oriunde se poate desena terenul și nu e o zonă circulată.

## Ponturi

Aruncarea pietrei e o deprindere adesea subapreciată. Jocuri ca Liniuța sau Gropița conferă băieților de multe ori un avantaj nedrept în fața fetelor atunci când joacă toți Șotron.

## Cel mai mișto

E să fii bun la sport.

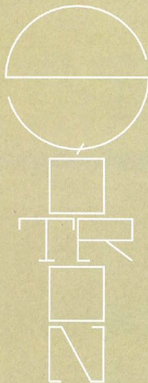
## Cel mai aiurea

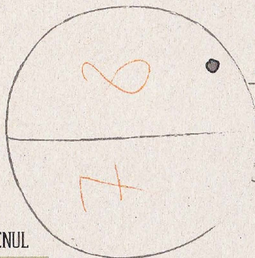
E să-ți scrântești glezna.

## Vocabular

Șotron, "ai călcat, repeți!", "ai uitat să-ți iei piatra, repeți".

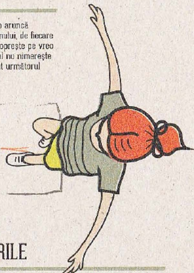







# 2 ARUNCAREA

Fiecare jucător are o pietricică pe care o aruncă succesiv în fiecare dintre căsuțele șotronului, de fiecare dată când îi vine rândul. Dacă piatra se oprește pe vreo linie, aruncarea se repetă. Dacă jucătorul nu nimerește căsuța corespunzătoare, trece la aruncat următorul jucător.



# 1 TERENUL

Terenul de șotron e de obicei standard, numerotat de la 1 la 10 [dar nu întotdeauna], cu una sau două perechi de căsuțe alăturate - de obicei 4 - 5 și 7 - 8. Liniile se desenează cu cretă, cărămidă sau vopsea, de obicei, pe asfalt.

# 3 SĂRITURILE

Și la "dus", adică sensul de parcurgere de la 1 la 10 - și la întors, se sare normal - adică într-un picior pe numerele simple și în două pe cele alăturate. Doar că la întors, jucătorul trebuie să se aplece, de cele mai multe ori stând într-un picior, și să-și ia piatra de jos, înainte să termine de sărit pe sensul de întoarcere. Oricine calcă în afara terenului sau pe linia despărțitoare dintre pătrățele, e penalizat și trebuie să repete aruncarea respectivă.

# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că era un fel de Prinsa, mai cu suspans.

## Câți joacă?

Maxim 11, cu tot cu "sticluță" că dacă-s mai mulți nu-s degete pentru toată lumea.

## Unde?

În fața/spatele blocului, în parc, în parcare, etc.

## Ponturi

Când încerci să "dezlegi" pe cineva, trebuie să poți merge în patru labe foarte rapid (dacă nu se joacă prin dezlegare cu atingere simplă).

## Cel mai mișto

E să fii sticluța, că poți să te joci cu nervii ălorlalți. Po' să zici "sticluța cu..." diverse, de câte ori vrei până ce ajungi la aia cu otravă. Totuși nu-i ține în așteptare mai mult de 7 - 8 sticluțe, că riști să-și piardă răbdarea.

## Cel mai aiurea

E să fii sticluța, că trebuie să alergi după toți și să ai grijă nici să nu-i dezlege ăilalți pe cei "împietriți".

## Vocabular

"Sticluța cu ulei", "sticluța cu carbid", "sticluța cu iaurt", "sticluța cu petrol", "sticluța cu aghiazmă", "sticluța cu parfum", "hai odată, că ne cheamă-n casă până ce zici", "sticluța cu otravă", "aaa...".

# STICLUȚA CU OTRAVĂ

## 1 STICLUȚA

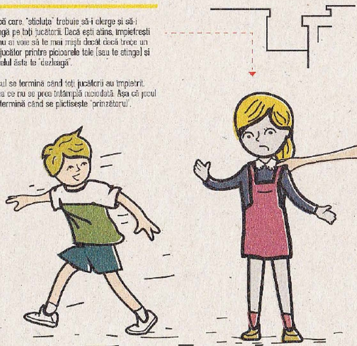
Adică "prinzătorul", e desemnat prin metode specifice: numărătoare, tras la sorți cu chibrituri, șantaje cu surprize de la gumă, etc.

Jocul începe cu prinzătorul care ține mâinile întinse în față, cu degetele răsfirate, iar fiecare jucător apucă un deget. După care, tot prinzătorul, anunță, succesiv, diverse sticluțe. "Sticluța cuu..." [moment tensionat, prinzătorul își mișcă mâinile care și cum i-ar tremura] "...ulei" [restul răsuflă ușurați]. "Sticluuța cuu..." [panică, iar] "...iaurt" [pfiu..] "Sticluuța cuu..." [tensiune] "oțet" [relaxare] "Sticluuța cuu..." [se uită unii la alții cu ochii mari] "otraavăă!" Panică, toată lumea înnebunește și o ia la fugă, care pe unde-apucă.

## 2 ATINSUL

După care, "sticluța" trebuie să-i alerge și să-i atingă pe toți jucătorii. Dacă ești atins, împietrești și nu ai voie să te mai miști decât dacă trece un alt jucător printre picioarele tale [sau te atinge] și în felul ăsta te "dezleagă".

Jocul se termină când toți jucătorii au împietrit. Ceea ce nu se prea întâmplă niciodată. Așa că jocul se termină când se plictisește "prinzătorul".



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să ne ținem de mână cu fete de care ne plăcea.

## Câți joacă?

Maxim vreo 15 - 20 de copii. Minim vreo 3 - 4 de fiecare parte, dar devine interesant de pe la vreo 5. Deci minim vreo 10 în total, ca să fie pe bune.

## Unde?

Pe vreun maidan din apropierea blocului. Ideea e să fie un spațiu deschis, suficient de întins cât să permită desfășurări de forțe. Și pe cât posibil, să fie pământ, în caz că se lasă cu căzături.

## Ponturi

Ca băiat, te interesează în special verigile formate din fete, din două motive: 1. sunt mai ușor de spart și 2. dacă "spargi", poți să iei dup-aia o fată cu tine în echipa ta și s-o ții de mână.

## Cel mai mișto

E să spargi veriga pe care o țintești. Mai ales dacă dup-aia iei cu tine și vreo "prizonieră" pentru care ai o slăbiciune, de exemplu.

## Cel mai aiurea

E să-ți scrântești vreo gleznă în alergare și nici să nu spargi veriga spre care te îndrepți.

## Vocabular

"- Țară, țară, vrem ostaș! / - Pe cine? / - Pe Laura. / - Aia mică sau aia mare? / - Aia mică! / - Pe-aia mică nu v-o dăm! / - Hai, mă că voi le aveți pe amândouă... / - Bravo nouă! / - Atunci pe cine ne dați? / - Pe Sebi. / - Pe Sebi nu-l vrem. / - [Sebi:] Da' ce mă, io ce-am? / - Treabă acasă, poate... / - [Toți:] Aahahaha..."

52

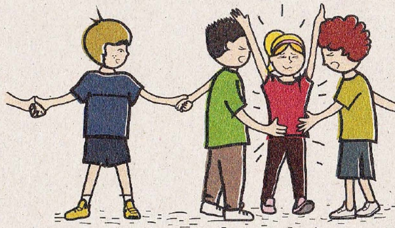
## 1 "FORMAȚIA"

Se formează două lanțuri umane care stau față în față, la 15 - 20 de metri distanță unul de celălalt. Apoi, lanțurile își cer ostași unul altuia. Cei care cer, strigă "Țară, țară, vrem ostași!" iar ceilalți răspund invariabil "Pe cine?" iar primii strigă "Pe Sebi" sau pe cine vor ei.

## 2 SPĂRTURA [SAU NU]

Ostașul cerut trebui să alerge cu putere spre lanțul care l-a cerut și să-i "spargă" una dintre verigi. Adică să treacă prin locul unde se țin doi de mână. Dacă ostașul sparge lanțul, revine în echipa lui cu tot cu un jucător din echipa adversă [un fel de prizonier].

Dacă nu sparge, trece în echipa adversă, adică aia care tocmai l-a cerut. Lanțul care reușește să adune toți copiii, câștigă.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să-mpărţim lumea şi să ne vânăm cu mingea unii pe ceilalţi.

## Câţi joacă?

De obicei cam 7 - 8 jucători, maxim.

## Unde?

Într-o parcare mai ferită, în curtea şcolii, în parc, sau oriunde se poate desena pe jos şi zona e mai puţin circulată.

## Ponturi

1. De obicei, regula tacită e că nu "iei ca ţăranu" din teritoriul altei ţări oricând ai ocazia. Decât dacă vrei să fii nesuferit şi să nu te mai cheme nimeni la joacă. Sau dacă ai de plătit vreo "poliţă" sau ceva.

2. Cel care aruncă mingea la început e desemnat prin numărătoare.

## Cel mai mişto

E să ajungi să-ţi laşi inamicii într-un picior. Adică să le iei atât de mult din ţară încât să mai aibă teritoriu exact cât să le încapă talpa unui singur picior.

## Cel mai aiurea

E să ajungi să stai într-un picior.

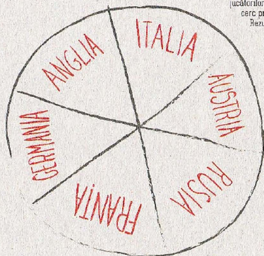
## Vocabular

"Să vină la război, cu turcii şi cu noi...", Anglia/Italia/Franţa/Elveţia, etc. "nu lua, mă, ca ţăranu'...".

# ȚĂRILE

## 1 TERENUL

Se desenează un cerc pe asfalt. Merge și pe pământ dar e mai greu [mai puțin dacă pământul e umed: dar asta face jocul mai murdar, literalmente]. Cercul se împarte într-un număr de țări egal cu numărul jucătorilor. Țările sunt împărțite în cerc precum feliile unei pizza. Rezultă o pizza-hartă a lumii.



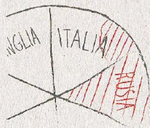
## 2 ARUNCAREA

Jocul începe cu unul dintre jucători care, așezat în mijlocul cercului, aruncă mingea în sus cât de tare poate, strigând "Să vină la război, cu turcii și cu noi... Italiaaa" sau orice altă țară din pizza-harta lumii. Moment în care toată lumea o zbughește la fugă, care încotro apucă.

## 3 CUCERIRILE

Jucătorul a cărui țară a fost strigată, trebuie să prindă mingea și să strige "Stop". Moment în care toți ceilalți trebuie să rămână nemișcați în locul în care se află. După care, Italia, în cazul de față, trebuie să aleagă o țară pe care să o atace. "Italianul" are voie să facă trei pași [de "uriaș" de obicei] de la granița țării sale, după care trebuie să se oprească și să arunce cu mingea spre jucătorul țării pe care o atacă. Dacă îl nimerește, îi ia din teritoriu, dacă nu, i se ia din teritoriu de către țara atacată. Luarea din teritoriu e complet arbitrară și se efectuează prin "anexarea" cu cretă, a noilor suprafețe.

Câștigă cine cucerește lumea, practic.



# DE CE JUCAM ASTA?

Pentru că e întotdeauna amuzant
să stâlcești cuvinte

### Câți joacă?

6, 7, 10, 15, nu se știe. Nu există limite. Dar probabil unde-s mai mult de 20, mai mult aștepți decât joci.

### Unde?

Oriunde. Mai puțin sub apă.

### Ponturi

Nu îi gâdila, nu îi linge, nu le râde și nu le vorbi cu precipitații colegilor în ureche. Sau dacă vrei că totul să fie mai amuzant, fă-le pe toate.

### Cel mai mișto

Dacă te așezi strategic lângă vreo feblețe, șoptitul cuvântului poate fi un fel de pupat în ureche.

### Cel mai aiurea

Să ai colegi care "vorbesc cu precipitații" la tine-n ureche.

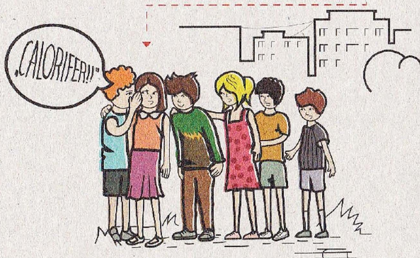
### Vocabular

Telefonul fără fir, "nu fi sandilău, termină cu linsul în ureche".

## TELEFONUL FĂRĂ FIR

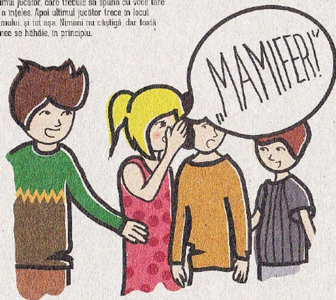
### 1 ŞIRUL

Jucătorii se aşază în şir indian sau în cerc - stând jos sau în picioare. Primul jucător spune un cuvânt în şoaptă, la ureche şi fără să repete, următorului. Care la rândul său face acelaşi lucru, cu următoarea persoană.




### 2 CUVÂNTUL

Cuvântul spus iniţial trebuie să circule rapid până la ultimul jucător, care trebuie să spună cu voce tare ce a înţeles. Apoi ultimul jucător trece în locul primului, şi tot aşa. Nimeni nu câştigă, dar toată lumea se hăhăie, în principiu.



# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să lovim un băț cu un alt băț astfel încât primul băț să ajungă cât mai departe.

## Câți joacă?

Cam 5 - 6 oameni.

## Cel mai mișto

E să reușești să ridici cu bâta țurca și să nimerești apoi lovitura, fără să rănești pe nimeni (inclusiv pe tine).

## Vocabular

Țurcă, lovire, aruncare, "afară", "au", "doar ți-am zis să stai mai departe".

## Unde?

Pe pământ.

## Cel mai aiurea

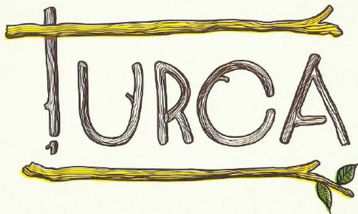
E să nu reușești lovitura și eventual să rănești pe careva, inclusiv pe tine.

## Ponturi

Nu face gaura în pământ prea mică, devine prea greu să ridici țurca. Nu face nici țurca prea mică, pentru că riscă să rămână blocată în groapă. Și, cel mai important, stai tot timpul la cel puțin 4 - 5 metri depărtare de cel care lovește. Și nu strică nici niște ochelari de protecție.

**NOTĂ: varianta de mai sus e o variantă de Țurcă improvizată, jucată "după ureche", în fața blocului. Un regulament mai detaliat se găsește, cel mai probabil, pe net.**

55



# ȚURCA

## 1 BĂȚUL MIC

Se găsește sau se confecționează un băț relativ mic, un soi de ciot cam în genul celor pe care le poartă la gât câinii mari de la stână. Gros cam de două degete, lung puțin peste raza gropii. Bățul se numește "țurcă".

## 2 BÂTA

Se găsește sau se confecționează un al doilea băț, care e folosit pe post de bâtă. Țurca e un soi de cină improvizată.

## 3 GROAPA

Se scobește o gaură în pământ cu raza de aproximativ o șchioapă și adâncimea cam tot pe-acolo.

## 4 LOVITURA

Bățul mic se așază deasupra gropii, iar cu bâta [sau mai exact cu vârful ei] jucătorul trebuie să ridice țurca în aer dintr-o singură mișcare, pentru ca din a doua s-o lovească, trimițând-o cât mai departe cu putință. Evident, cineva trebuie să măsoare rezultatul în "picioare", adică folosind ca unitate de măsură un pas normal.

## 5 PRINDEREA

Terenul e de obicei aproximat cu ajutorul elementelor "naturii" [de aici până la copac/pod/poartă]. În afară de cel care lovește, restul jucătorilor încearcă să prindă bățul. Cine îl prinde, trece la lovit. Dacă nu-l prinde nimeni, jucătorul care lovește ia puncte [numărul lor e convenit de comun acord] și continuă să lovească. Dacă țurca iese afară, lovitura se repetă.

# DE CE JUCAM ASTA?

Ca să aruncăm cu mingea la coș, dar fără să jucăm baschet propriu-zis.

### Câți joacă?

De obicei cam 5 - 6. În mai mulți, mai mult aștepți decât joci. Chiar și-n 5 - 6, de fapt, câteodată mai mult aștepți decât joci.

### Unde?

Pe un teren de baschet, de preferință marcat ca atare.

### Ponturi

Dacă joci cu prietenii și știi că-s mai buni decât tine, încearcă să fii primul la aruncat ca să ai, măcar teoretic, șanse să termini primul.

### Cel mai mișto

E să fii șmecher la baschet și eventual să joci cu unii care nu știu asta.

### Cel mai aiurea

E să nu știi să arunci la coș, dar să te ia entuziasmul pe dinainte și să vrei să joci.

### Vocabular

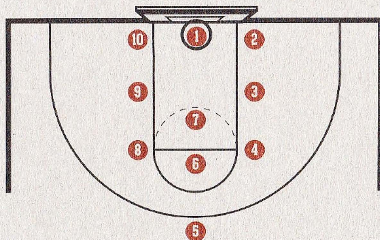
"Primul la aruncat", "al doilea", etc. "Înainte/înapoi două numere". "Zi mă, dai și tu un coș azi? Îți mai dăm o pereche de ochelari?"



# TURUL FRANȚEI

## 1 PUNCTELE

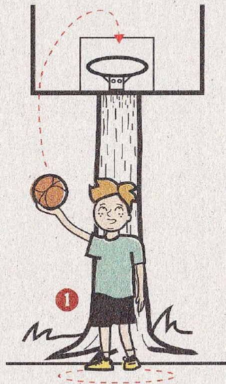
Se joacă pe un teren de baschet, iar fiecare aruncare reușită dintr-un anumit loc, adună un anume număr de puncte, cam ca în desen. Exact ca în desen, de fapt.




## 2 ARUNCĂRILE

Ordinea de aruncare e "la mica înțelegere". Sau se dă cu banul [doi câte doi]. Sau se găsesc diverse alte modalități de desemnare [cine învârte mingea cel mai mult pe degetul arătător, de exemplu - asta dacă jucătorii pot învârti de vreun fel mingea pe degetul arătător, bineînțeles].

Fiecare jucător aruncă, la rând, din toate pozițiile. Continuă seria aruncărilor atâta timp cât marchează. Dacă ratează, trece la aruncat următorul. Cine ratează coșul sau panoul e "retrogradat" două etape, iar cine marchează fără să atingă inelul, avansează două etape.



## CE SUNT NUMĂRĂTORILE?

Numărătorile sunt niște "incantații" folosite de obicei pentru a desemna jucătorii care ori trebuie să înceapă un joc, ori să iasă afară din el. Cel care numără, urmărește cu privirea [sau cu degetul, sau și cu privirea și cu degetul, de obicei] fiecare ins numărat, "parcurgând" pentru fiecare, câte o silabă [sau un cuvânt] din numărătoarea respectivă.



# nu-
# mă-
# ră-
# tori

# NUMĂRĂTORI

## 1

An tan te,
Dize mane pe.
Dize mane compa-ne.
An tan te.

## 2

Cire-șica are mere.
Cire-șel vi-ne și cere.
Cire-șica nu se-ndură.
Cire-șel vi-ne și fură.
Câte mere a furat
Ci-re-șel?

[Dacă răspunsul e, de exemplu, 5, atunci numărătoarea continuă, iar cine pică al cincilea la număr, iese afară. Sau începe jocul, după caz.]

## 3

Uan ciu fri.
Pa-mela vrea copii.
Bobi nu o lasă,
Că e prea frumoasă.

## 4

An tan tichi tan
Muțu-nachi căpi-tan
Anda-lache bumba-lache
Glonț!

## 5

În o-ceanul Paci-fic
Locu-ia un pește mic.
Și pe coa-da lui scria:
Ieși a-fară dum-nea-ta.

## 6

În vâr-ful Mitro-poliei
Stă un măgă-rus și scrie
"A, E, I, O, U"
Măgă-rusul ești chiar tu.

## 7

Într-o farma-ci-e
Stă un porc și scri-e
"A, B, C".
Ieși a-fară por-cu-le.

## 8

Pe o ba-ră
Se căca o cioa-ră:
Cra cra cra
Drept în gura ta.

## 9

Stan și Bran,
Cântă la pi-an
U, iu, iu,
Ieși a-fară tu.

## 10

Tom și Je-rry
Chea-mă pompi-e-rii.
Pompi-erii n-au ve-nit.
Tom și Jerry au murit.

## 11

Una mia suta lei
Ia te rog pe cine vrei
Din grămada cu purcei
A lui moș Andrei.
Dacă n-ai pe cine,
Ia-mă chiar pe mine.